光驱下岗，U盘万岁
U盘安装系统攻略

今夜，我们说仙五（二）
理性与悲喜——“仙剑五”的三种情感

10月上
本期特惠价
￥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2011年 总第381期

大众软件®

电脑应用的第一选择

ISSN 1007-0060

本期重磅专题：

“古墓”往事

新品初评：索尼SLT-A65单电相机 / TteSPORTS Challenger键盘 / 三星S23A750D显示器 / 诺基亚X7手机
网络时代：社交网络平台的新革命
实用软件：智能手机时代的VPN应用
硬件评析：廉价轻薄便携本大淘宝
龙门茶社：老四强，新花样——横版过关游戏的涅槃重生
极限竞技：“星际II”战术之TvZ机械流
在线争锋：网络游戏创新疑问：社区化or竞技化？

本期强档攻略
堡垒







游戏动漫人才稀缺 引发名企用工荒

游戏、动漫作为“朝阳产业”，以其高附加值、低碳、无污染等优势受到各地政府热宠，一些发达城市更是下大力气打造游戏、动漫产业基地，吸引大批量游戏动漫名企入驻。随之而来，游戏动漫人才的需求持续“高温”，高薪难寻，人才瓶颈进一步趋于明显，游戏动漫名企出现严重的“用工荒”。

选择品牌机构 实现高薪就业



今天的游戏玩家，明天的高级白领！

入学之前，本来有着一份不错的工作，但在看到游戏、动漫行业良好的发展势头后毅然离职来到汇众教育学习游戏美术设计。在汇众教育的日子，感觉自己每天都在成长，既充实又快乐！在这里，具有丰富工作经验和教学经验的老师采用独特的“案例式”教学法让我轻松掌握了游戏设计与制作技能，也在大量的商业项目实战中学到了先进的游戏设计理念。

现在我在公司担任游戏主美，期间还参与了多个项目的设计研发。日前喜获游戏开发赴英留学硕士班正式登陆中国的佳讯，更加坚定了我在游戏世界打拼的决心！

招生专业	专业课程	就业岗位	参考薪资(元/月)
游戏程序开发	C++，Java，Windows程序开发	2D/3D游戏程序开发工程师、手机游戏程序开发工程师	3500-10000
游戏美术设计	游戏原画、道具、场景、人物设计、3D动画设计	游戏场景、游戏人物设计师、3D动画特效设计师	3000-8000
动画设计	2D动漫制作、3D模型制作、动画渲染	2D动画设计师、3D渲染师	2500-10000
高级动画特效设计	MAYA高级动画、动画合成与特效	高级动画师、高级特效师、高级CG动画师	3500-12000

招生对象： 18–35 周岁，高中或同等以上学历，热爱游戏动漫制作的在职、待业人士；

课程设置： 游戏策划，3D 网络游戏程序开发，3D 网络游戏美术设计，3G 手机游戏开发，次世代游戏美术设计、动漫设计等；

授课形式： 小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论＋企业项目实训；

郑重承诺： 入学即签《就业推荐协议》！

全国学习中心

汇众教育官网：www.gamfe.com

重庆校区：023–63630011	长沙校区：0731–84457601	北京北三环校区：010–51288995	上海虹口游戏校区：021–36080008
成都校区：028–86925115	武汉校区：027–87685520	北京中关村校区：010–51651119	上海虹口动漫校区：021–33872226
西安校区：029–8669021	广州校区：020–87566250	北京动漫校区：010–59221466	杭州校区：0571–87247756
郑州校区：0371–63979871	深圳校区：400–6185–6812	上海徐汇校区：021–64519990	济南校区：0531–82399012
沈阳校区：024–227666006	北京公主坟校区：010–63966411		青岛校区：0532–[illegible]



了解详情请拨打 400-6161-099

汇众教育，致力于每一位学员成功！

VANCL 凡客诚品

订购热线：（仅收市话费）周一到周日全天24小时服务

400-600-4922



订购热线：（仅收市话费）周一到周日全天24小时服务

400-600-4922

■ 北京上海广州深圳(市区)24小时送达
■ 全国1100个城市快递送货上门
■ 当面验货,无条件试穿
■ 商品质量问题,30天内无条件退换货

■ 本广告所有抢购促销活动截止时间：2011年10月25日（售完即止）。价格随产品季度变化会有所改变，最终价格以电话咨询为准。

CONTENTS
本期目录

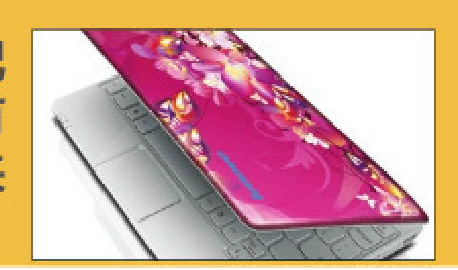
P20 网络时代 重点推荐
从Google+到ifttt
——社交网络平台的新革命

为什么Google+会被Facebook视作社交网站业界后来居上的头号大敌？ifttt又是什么新概念？本期的专题将会告诉你答案。



P53 硬件评析 重点推荐
并非只能上网
——廉价轻薄便携本大淘宝

"高清小本"和低价轻薄主流笔记本出现后，轻薄本和上网本市场让人有些看不清了。跟我们一起认清它们，来一次大淘宝吧。



P98 龙门茶社 重点推荐
老四强，新花样
——横版过关游戏的涅槃重生

如果你对横版动作游戏的概念还停留在上世纪80年代的《魂斗罗》与《绿色兵团》的话，那就太Out了。横板过关游戏就像换了新包装的老酒一样，愈陈愈香……



P115 攻城略地 重点推荐
堡垒

尽管是一款小品级游戏，但它综合了角色、动作、养成各种元素。节奏明快、清新亮丽的风格很像Falcom出品的《双星物语》，非常值得一玩。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 朱飞 韩大治
马骥 范错 罗玄
本期责编 马骥
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年10月1日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

经过21分钟的徒劳尝试，我不得不承认了这个结论：爱机那块工龄已达3年的1TB希捷老硬盘已经腾不出一丁点空间来满足我的下载欲望，只能刻盘备份了。

但是等等……望着内容杂乱无章的下载文件夹，一劳永逸的解决方案犹如天启般出现在我的脑海中，紧接着就是登陆淘宝网搜索下单一气呵成的步骤。三天之后，后顾无忧的方案设备出现在了我的面前：1.5TB容量的西部数据新硬盘，以及即插即用的内置式硬盘抽取架。

一切问题可谓迎刃而解：劳苦功高的希捷老硬盘带着900GB以上的文件数据正式宣告退休，它的工作岗位正式交给了容量比它多50%的西部数据后辈——当然，那些被我视作无价数字财富的重要文件还会通过硬盘抽取架在新系统中重新读取利用，这是必然的。从成本上来看，这种方案似乎比刻盘保存要实惠得多，更别提还有反复利用存储空间的隐性优势以及文件保存路径轻车熟路的显性好处——所有的问题一步到位统统解决，我还能有什么要求？

然而，当我踌躇满志地巡视着内容空空如也犹如新大陆的新硬盘时，一丝怪异的感觉逐渐出现在脑海中：那900GB的文件中又有多少内容曾经发挥过完整功用呢？答案是不到50%。而就在此时此刻，我身后的书架上还有将近200张填满数据的DVD刻录光盘——除了在积尘中静静地等待盘基氧化失效，这些被我视作珍宝的文件还会有什么下场呢？空有收集的欲望，却忽略了使用的价值，松鼠党真是种可悲的生物。

当然，要想改变这种局面并不困难。

我停止了迅雷下载列表中的任务，伸手从书架上抽出一张刻录盘放进光驱中。有时候，改变一种习惯所需要的不仅仅是持久坚定的毅力，幡然醒悟的转机同样必不可少。这一次，我相信成功会与我同在。

本期责编：Enigma

大众礼物

幸运读者获奖名单

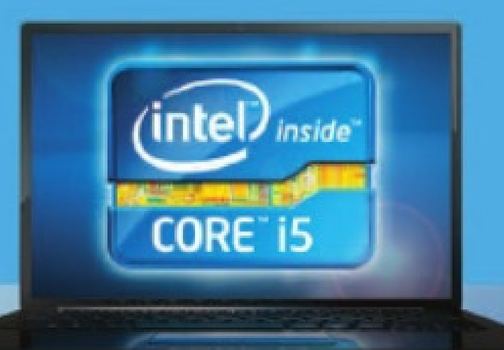
TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
广州	凌剑文	广东	李凌雁
河北	吴蔚聪	北京	杜楚涵
宁夏	张敏	浙江	林泓成
新疆	杨钎鹤	辽宁	王丽艳
广州	王志杰	北京	王平
山东	谢春阳	山东	王超
海南	陈凯峰	江西	胡晓燕
山东	韩嘉峰	山东	周琛
江苏	徐晴	山西	孟佳
新疆	戴梦蓉	北京	宁珂



▲奖品为《阿飞幻想》杂志一本


intel
英特尔®与你共创明天™


视觉之炫 · 智能之妙
第二代智能英特尔® 酷睿™ 处理器，融合核芯显卡[1]，以额外的智能科技，带动视觉感受的飞跃。开启全新的计算机体验，就在 intel.com/cn/11newcore


intel inside
CORE i5

消费级单反的劲敌
索尼SLT-A65单电相机

■晶合实验室 浮云

A65机身的闪光灯弹出前置设计也是亮点之一，这对于早前几款机型在配置长焦头时的遮挡闪光灯现象得到了良好解决

相机模式旋转钮：除了常用的AUTO、AUTO+、P、A、S、M档以外，高速连拍、全景、3D全景、场景定制、禁用闪光与摄像模式也出现在其中

MENU按钮，调整A65的相机设置部分

开关键，感光度调节键，曝光补偿键以及LCD屏切换键

独特的mic接收装置

放大、缩小键，录像键

Fn键，上下左右及确定键（分别对应屏幕选择、照片效果、拍摄模式、白平衡调节、对象设置这几个快捷键，其中照片效果、白平衡调节只有在P/A/S/M档才可设置），回放，拍摄教程及删除键

A65支持SD卡与索尼记忆棒两种制式存储器

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：不详

厂商： 索尼（Sony）
上市状态： 即将上市
售价： 不详
附件： 样机不详
推荐用户： 家庭用户，DC升级用户，摄影爱好者
咨询电话： 400-810-9000（咨询热线）
相似产品： 索尼SLT-A55、松下G3等



A65搭载的3英寸Xtra Fine液晶屏有效像素为92万，并且可以垂直180°翻转与水平270°翻转，方便拍摄者在高难度位置上进行拍摄



FM500H型1600毫安电池让A65在满电情况下可以拍照400张以上的相片

索尼A65顶级入门单电相机搭载了2430万像素的Exmor APS HD CMOS与改进型Bionz影像处理器，236万点XGA OLED Tru-Finder电子取景器，比单反的五棱镜系统更简单也更轻。其3个十字形对焦点的15点自动对焦系统也比入门级单反也更加精准。A65与时下流行的单反相机外形基本相同，尺寸接近佳能600D或尼康D90等中端单反相机，握柄处的防滑橡胶更显出做工的细腻。虽然A65并没有采用金属机身，但由于配备了FM500H型1600毫安电池，因此A65的重量比入门级单反相机还要略显沉重一些，不过家用及外出旅行也不会感到负担很重。其挂带扣看起来相当结实，但不能旋转。

A65的机身设计与时下流行的单反相机大致相同，键位分布比较均衡，拥有舒适的人体工程学设计，大拇指、中指、无名指位均有防滑橡胶设计，而常用的功能键则分布在大拇指两侧。






A65加入了4种全新的照片效果——HDR绘画，柔焦，微缩景观和丰富色调黑白（从左至右）。加上之前已有的效果，A65提供了将近十四五种选择，不仅增加了拍摄乐趣，还免去了后期调整的环节

A65可进行1920×1080分辨率，50fps的全高清视频拍摄，在拍摄过程中，还可以通过AF按键来获得焦点锁定或跟踪对焦








A65搭载的2430万像素的Exmor APS HD CMOS在感光方面表现比较出色，从左至右，分别为上排的ISO自动、200、800和下排的ISO3200、6400、16000。直到ISO6400才出现了破坏画质的明显噪点




A65在色彩还原方面表现也比较出色

总结：

索尼SLT-A65的主打目标为中低端消费市场，但其成像水平与扩展能力大大超越了低端单反相机，在全景、3D全景、相片效果处理、多帧降噪、高速连拍等方面甚至比单反相机更加实用。不过没有肩屏及体积的“瘦身”，使A65显得柔弱了许多，而且对焦速度虽然得到了改善，但与高感光度下的画质一样，仍然有可提升的空间，另外多帧降噪的处理时间显得有些长。

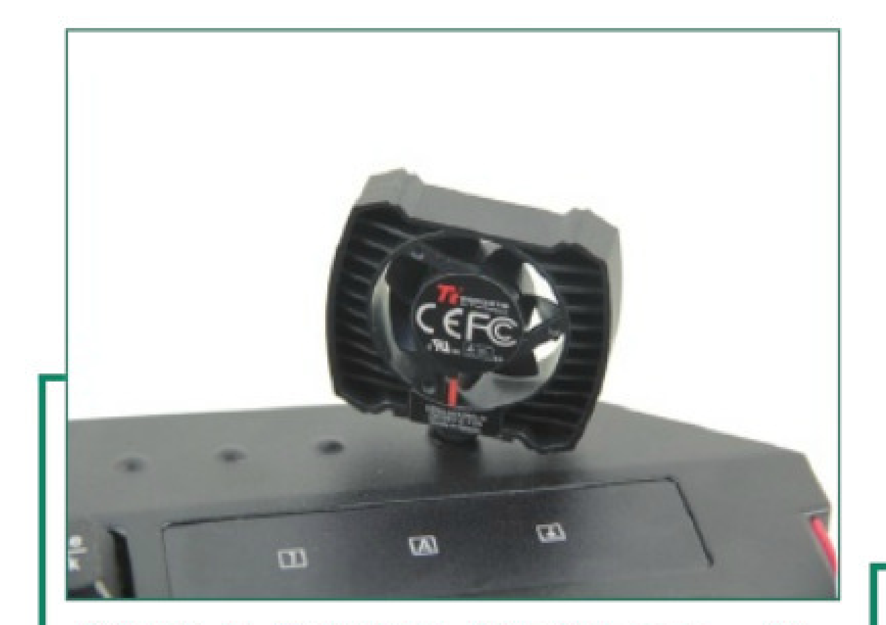


全景与3D全景在外出旅游时显得特别实用

冷静挑战
TteSPORTS Challenger键盘

■晶合实验室 魔之左手

作为TteSPORTS竞技键盘系列中最低端的一款，在成本限制下，Challenger键盘的设计中保留的应该是这一品牌的最大特色，除了常见的可编程键、内置存储空间、USB转接口之外，还有小风扇、Windows替换键帽以及略显夸张的排水等特色设计。



尽管小风扇的直径仅有30mm，但6000rpm的转速可提供2.7CFM的风量，足以抑制近处键盘上的手掌出汗，其运行略有噪声但完全可接受。在键盘的左右上角各有一处风扇接口，偏向使用主键盘或小键盘的游戏操控均可获得手掌冷却，风扇接口上带有橡胶保护盖



这款键盘没有安装独立的快捷键，而是用Fn切换方式获得多媒体控制功能及4个可编程快捷键，其内置的32kB闪存可保存编程键设置，以供玩家连接不同的电脑使用



通过驱动程序，我们可方便地进行按键编程，让4个快捷键成为我们游戏中的必杀利器



在键盘前部带有一个USB扩展口，可提供USB 2.0连接扩展。小风扇在不使用时也可装入前部开口内

这款键盘上最显眼的就是立于前端的小风扇，它向斜下方吹风，冷却正在酣战中的玩家手掌。其壳体表面为磨砂材质，键帽表面很薄的肤质涂层温暖却不粘滞，键程中等但回弹力较强，点击感硬朗清晰

键盘底部有很多排水口，可快速排出洒在键盘上的液体。四角的软橡胶脚垫可牢牢的固定在桌面上。其线缆不仅采用了相当粗壮的防缠绕尼龙外套，而且出口附近的U形线槽可防止暴力拉扯时造成连线接口损坏



随键盘附送的一个小包中带有一些有趣的附件，2个风扇接口备份橡胶盖，1个可快速提拆键帽的工具以及2个用于替换Windows键的平键帽，替换之后在操控时几乎不会碰到这一按键，可避免碰触这一按键打断游戏的“悲剧”事件

总结：

这是一款不错的入门级竞技游戏键盘，拥有这类产品的所有典型功能和一些很实用又独特的设计，正如其名，是目前市场中竞技键盘传统品牌的挑战者。



炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★
性价比： ★★★★☆

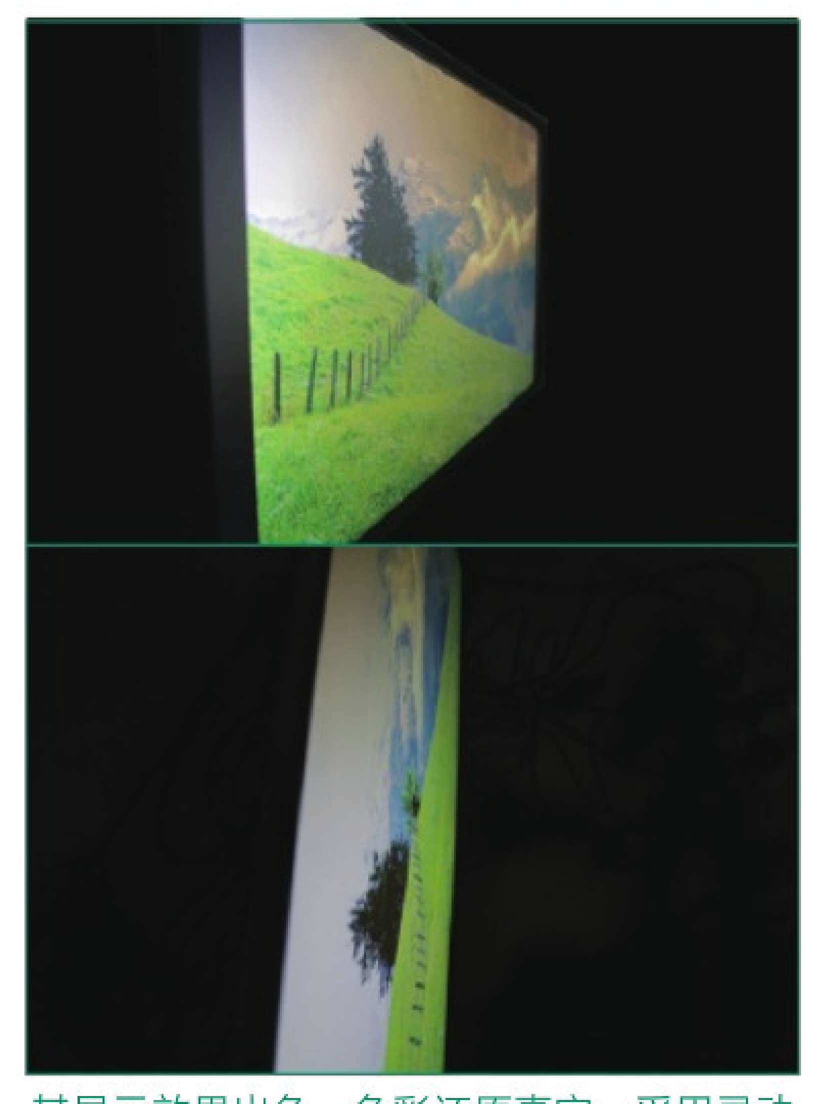
厂商： 曜越（TteSPORTS）
上市状态： 已上市
售价： 348元
附件： 说明书、驱动光盘、替换键帽等附件
推荐用户： 游戏发烧友，职业游戏玩家
咨询电话： 无
相似产品： Razer Arctosa三齿熊蛛等

轻松享3D
三星S23A750D显示器

■晶合实验室 魔之左手

随着显卡甚至是集成显卡的能力增强，3D显示能力已经成为了主流电脑的基本能力，相对来说有些落后的则是显示器市场。不过随着技术的进步，近期3D显示器开始大量上市，虽然价格比主流显示器略高，但至少不会让喜欢尝鲜的用户难觅芳踪了。

三星S23A750D显示器是近期推出的一款提供3D显示能力的产品，这款产品拥有3D靓芯图像引擎，不仅以高达120Hz的刷新率，提供稳定“不闪”的3D信号显示，而且自身具备将2D画面转换为3D显示的能力。这款产品采用快门式3D显示，即以屏幕高速间隔显示左/右眼图像，附赠的3D眼镜则配合分别遮掩右/左眼，通过左右眼视觉暂留获得图像叠加，就看到了3D效果。机身自带有3D眼镜控制信号发射器以及PIR传感器，后者用于检测显示器前方是否有人，在人离开和回来时自动关闭与开启屏幕。



其显示效果出色，色彩还原真实，采用灵动视角（Magic Angle）技术，左右和上下可视角度达到176°/170°

三星S23A750D显示器的造型非常靓丽，黑色琉晶外壳，屏幕四周带有一圈透明边框，衬托着色彩艳丽的显示面板。采用LED光源的屏幕仅有14mm厚，分辨率1920×1080，响应时间2ms，亮度300cd/m^2，动态对比度达到百万级别





输入接口位于支架后部，采用外置电源，支持HDMI和DisplayPort接口，其轻薄设计无法集成扬声器，所以仅支持耳机音频输出



为了强化屏幕的超薄简洁，其前后均平整无暇，接口和按键就被集成在不可拆卸的支架上。支架前部有触摸式按键面板，面向前上方，按键带有LED灯，点击时会微微亮起



随机的DisplayPort视频线和3D眼镜，后者采用纽扣电池供电

总结：

这是一款外观和内在性能、功能都很不错的3D显示器，特别是自带的可调3D转换功能，与3D眼镜配合更出色，当然2D视频源转换为3D效果层次较少，显得有些“假”，真正的3D游戏或视频信号才能获得更完美的立体图像效果。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商： 三星电子（Samsung）
上市状态： 已上市
售价： 2999元
附件： 电源线、视频线、说明书、保修卡等
推荐用户： 注重外观与节能表现的家庭及办公用户
咨询电话： 800-810-5858（服务热线）
相似产品： 长城Z2599 3D-W\华硕VG236H-A等



超酷超速
SP广颖电通Stream S20移动硬盘

■晶合实验室 魔之左手



这是一款外形比较出色的大容量高速移动硬盘，特别适合魔兽世界等超大文件和目录的备份与转移。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商： SP广颖电通（Silicon Power）
上市状态： 已上市
售价： 459元/469元（500GB/640GB）
附件： USB线、皮套、保修卡等
推荐用户： 时尚玩家和影音用户
咨询电话： 0755-83223605（客户服务中心）
相似产品： 希捷FreeAgent GoFlex，Kingmax KE-92

目前音视频和照片等多媒体文件及主流游戏的体积都越来越庞大，曾经可解决绝大多数移动存储问题的8GB甚至16GB的U盘都已经远远不够用，因此移动硬盘重新受到电脑用户关注。对目前主流容量已达320GB以上的移动硬盘和超大体积文件，高速的USB 3.0接口已是必备的选购指标。

作为刚进入内地市场的品牌，SP广颖电通推出的Stream系列S20移动硬盘便是一款USB 3.0大容量硬盘，其“犀利”的造型更是受到年轻时尚用户的欢迎。它采用紫色平光烤漆外壳，跑车造型，线条锐利，前部指示灯部分宽大，为牛角造型。其厚度约为21mm，重量160g（1TB型号210g）。

在USB 3.0接口下其最高读取和写入速度为95MB/s左右和90MB/s左右，最低读写速度均为50MB/s左右。USB 2.0接口测试中，供电完全没有问题，但读写速度始终在33MB/s和25MB/s，很明显受到了接口速度的限制。

广颖电通为其移动存储用户提供了SP Widget软件套装，提供了文件与邮件备份、加密，以及防毒软件等功能，并在包装中提供了保护皮套。

优雅轻盈
飞利浦248C3LSB显示器

■晶合实验室 魔之左手

随着1080p高清标准分辨率应用的流行，目前它已经成为主流显示器的标准分辨率，但对21.5英寸、22英寸等规格屏幕来说，这一分辨率下的图像文字都显得有些小，所以较大尺寸的23～24英寸高性价比显示器仍然是用户关注的目标，飞利浦近期推出的248C3LSB就是面向这一市场的产品。

248C3LSB采用23.6英寸16:9规格面板，LED背光，黑色面板和白色背板，SmartTouch触摸式隐藏按键，外形非常简洁，边角和边线，甚至指示灯大都为曲线设计，显得清新优雅。简单的立柱和环形底座轻盈但相当稳固，屏幕可进行-5°～20°的俯仰旋转。它支持VGA和DVI-D信号输入，亮度300cd/m^2，动态对比度达到200万:1，灰阶响应时间2ms，水平和垂直可视角度170°/160°。

实际使用中，它轻薄简单的设计和极低功耗给人留下了深刻的印象，3kg的重量和不足20cm的底座宽度，让其摆放移动相当方便，而使用中的最高功耗不到20W。其色彩显示和对比度都不错，提供了多种Smart系列显示和操控技术，也可手动设置游戏、图片、文档等场景显示模式。



这款显示器在提供不错显示性能和较大显示尺寸的同时，保证了出色的节能效果，全寿命成本让人满意。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商： 飞利浦（Philips）
上市状态： 已上市
售价： 1599元
附件： 电源线、说明书、保修卡等
推荐用户： 注重外观与节能的用户
咨询电话： 800-810-5858（服务热线）
相似产品： 优派VX2451-LED、AOC E2452Vw等



换汤不换药
诺基亚X7手机

■晶合实验室 Oracle

在与微软合作的Windows Phone 7手机正式推出之前，诺基亚还不忘推出Symbian^3的升级版本——Symbian Anna，这次我们拿到的诺基亚X7便是首款采用Symbian Anna操作系统的手机。

X在诺基亚的命名规则里代表社交与娱乐，为年轻用户量身打造。X7在外观上别出心裁——既不圆润，也不方正，正面四周的直角切割成多角形，而背面采用了弧形设计，4英寸AMOLED的大屏配合彩色不锈钢机身，整体质感十分出色。得益于半弧形设计，虽然整机厚度为11.9mm，但从侧面看给人的感觉更加纤薄。不过在实际使用过程中，半弧形设计会给手小的用户造成一定不便，单手不能很好把握，容易滑落。

与E7类似，X7的主要接口也集中在顶部，包括3.5mm耳机孔与Micro USB数据/电源接口。正面设计十分简洁，屏幕下方只有中部的长条形Home按键，两个菱角内置扬声器，上方中央则为听筒槽，光线感应器和距离感应器巧妙地藏于其中，上侧部菱角尽管带有开口，但没有扬声器。它没有前置摄像头，爱好自拍和视频通话的用户肯定感到不爽，后部摄像头的LED补光灯倒是有两个，拍照速度极快，它不提供自动对焦功能，全幅对焦技术照片效果不错，但不适合微距、特写等拍摄手法。



上部菱角也有开口，但并未内置扬声器

作为Symbian^3的升级版，Symbian Anna的新特性是大家最为关注的。X7中的图标由以前的不规则图标变为了圆形边框图标，看上去更加活泼。不过很多第三方程序还是没能第一时间迎合这一改动，造成了UI风格上的不统一，相信这个问题会随着时间的推移慢慢得到解决。其主屏幕上的图标仍然只能以“行”来为单位进行更改，无法做到完全随心所欲。



图标看上去更加活泼

除图标变身外，X7自带的浏览器也有了较大变化，地址栏被移到了顶部，底部则出现了若干个快捷按钮，操作便捷了很多。诺基亚官方号称网页载入速度是以前的3倍，实际使用中在缩放时仍然有较明显卡顿，但浏览体验比之前有较大进步。终生免费的OVI地图也进行了升级，内嵌大众点评、去哪儿、大麦票务等国内互联网服务商，实用性很强。

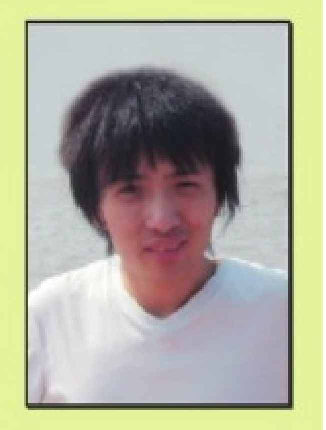
除以上所提到的特性，Symbian Anna再没有引人注意的改动了，也许更多的变化放在马上推出的另一个版本Symbian Belle里吧。虽然这款手机的硬件规格不算高（680MHz ARM11处理器和256MB RAM），但视频播放异常出色，测试720P的《变形金刚3》预告片段，码率最高达到10mbps，播放起来依然十分流畅，遗憾的是未提供HDMI高清输出接口，娱乐性能要打一些折扣。

X7在待机方面是比较给力的，其内置电池不能更换，充满电后可语音通话半个小时，QQ挂机2个小时，上网1个小时，之后电池待机时间还达到30小时，在当前普遍“一天一充”的应用方式下表现已经相当不错了。P



intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

在迎来新系统之前，Symbian仍然在不断进行升级，升级效果却有些不痛不痒，升级带来的吸引力其实远不如X7本身的魅力。



炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★☆
性价比： ★★★☆

厂商： 诺基亚（Nokia）
上市状态： 已上市
售价： 3270元
附件： 驱动工具光盘、充电器、USB充电/数据线、耳机、说明书等
推荐用户： 偏重娱乐社交应用的年轻用户
咨询电话： 400-880-0121（售前售后咨询和服务）
相似产品： 全系列诺基亚塞班3手机





央视与百度的四日战争

■本刊记者 冰河

有人的地方就有利益，有利益的地方就有纷争，对于中国互联网行业这个利益扎堆的地方来说，纠缠不清的风波自然不会少见，然而如果从瞩目程度上来看，发生在最近的一次纠纷似乎显得格外引人注目。

2011年8月15日开始，百度遭到中央电视台多个栏目“曝光”，批判的矛头直指百度推广的经营模式“使骗子们有了可乘之机，使消费者上当受骗”。从当日起，中央电视台在连续四天的时间里高密度抨击百度以搜索为核心的各项产品，节目在黄金时间和重点频道不断滚动播出，有专题，有评论，有新闻综述，力度与密度堪称少见。

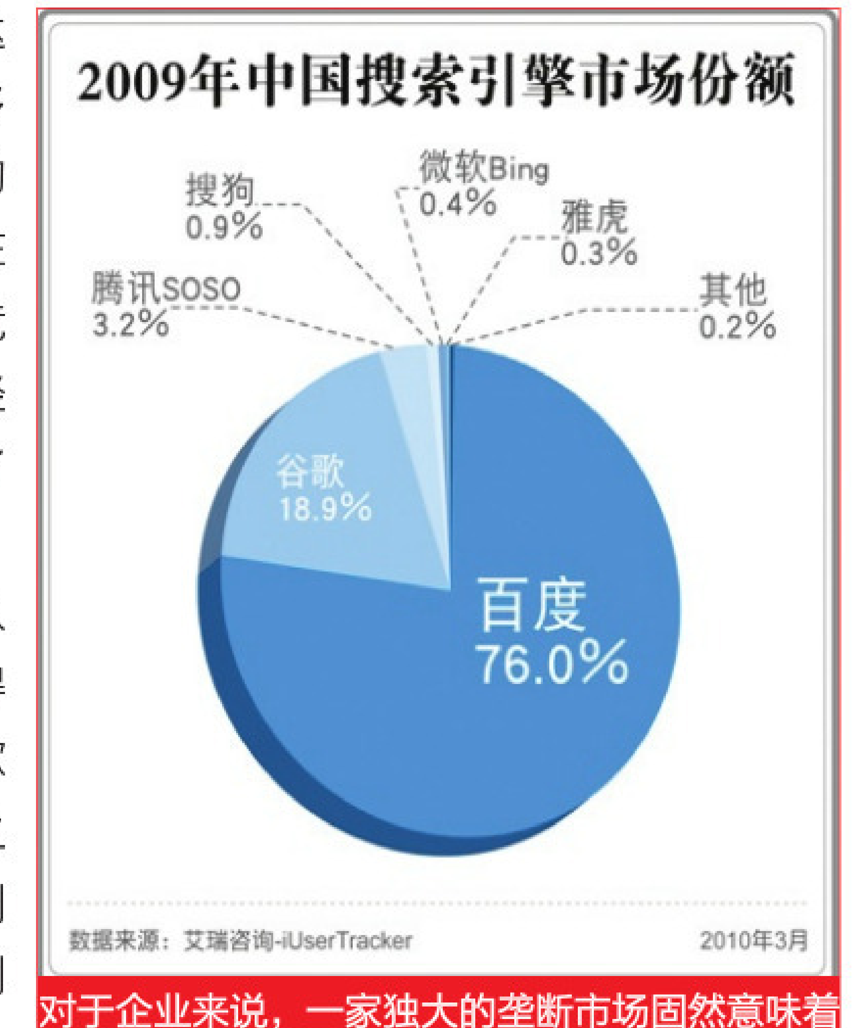


2009年春节联欢晚会上的李彦宏（左）

平心而论，百度并不是第一次遭遇新闻媒体舆论抨击，央视也不是第一次对百度进行批判性报道。早在三年前，央视就曾经对百度进行过类似的报道，重点指出在百度搜索的结果中广告与正常内容条目不分，存在误导公众、竞价排名系统对于合法企业造成混淆伤害等问题。如果追究细节的话，我们会发现其中的内容与央视这次针对的问题并没有太大区别。上一次批判报道出台之后，也曾引起过巨大的反响，百度在承认部分事实、宣布进行整改的同时，向央视投入巨额广告扭转公众形象，最为知名的例子就是在当年举国瞩目的春晚上出现了台下百度总裁李彦宏的正面笑脸。虽然只有短短几秒，但无论对于百度还是互联网业界来说，这都是一个意味深长的讯号。众所周知，公众形象有问题的企业和个人是不可能在央视春晚上露面的，更不要说给出正面镜头。这一事件曾经被外界认为是“百度与央视达成和解”的一个信号，但是谁也没想到事过三年之后，风暴再起。那么，过些日子央视会不会再次出现百度的品牌广告，今年的春晚会不会再次出现李彦宏的笑脸呢？现在依然没人知道答案。

虽然央视和百度的这场风波堪称是在新砂锅里煲了一锅老汤水，但时至今日，中国互联网行业的发展与三年前已经不可同日而语。百度在经历过上次的风波之后，如今的市场占有率达到新高，根据CNZZ的统计数据，百度的

市场份额已经达到88%，差不多处于绝对垄断的地步。而百度在中国的最主要竞争对手谷歌已经灰溜溜地离开了中国大陆市场，至少没有了从前的声势。值得一提的是，谷歌败走中国市场之前，央视的批判性报道也曾起到过重要的作用，看来央视对于互联网行业的媒体监督还是相当有力的，只是体现在谷歌和百度身上的效果似乎不大一样。



对于企业来说，一家独大的垄断市场固然意味着丰厚的利润，但又有多少人清楚食而不消的恶果呢?

虽然是老汤，但是对于今天的中国互联网来说，味道却有些不一样。无论是央视还是百度，都是在各自领域中拥有足够分量——不对不对——应该说是大得不像话、近乎处于垄断地位的企业，同样的例子还有电信的中国移动、即时通讯软件的腾讯、杀毒软件的奇虎360、电子商务的淘宝和阿里巴巴等等。长期关注中国互联网企业的用户会发现，除了官方背景浓厚的中国移动之外，其余几家企业近年来都曾经卷入过重大的利益纠纷和权益风波中。腾讯和奇虎360的大战是2010年最抢眼的戏码，阿里巴巴在马云铁腕下清理门户和淘宝的股份变更是今年最受关注的焦点之一。其实，从这几年中国互联网发展变化的态势就可以看出，相对于以往群雄逐鹿的历史，中国互联网行业正在走向更加细分、同时竞争优势也更加鲜明的局面。各个企业都高喊着“我的地盘我做主”的口号，划分各自的优势领域，严防其他企业渗透并反向其他企业的优势领域反攻，当然这种反攻也不是轻易能成功的。类似新浪微博这样后发先至，抓住时机一举将饭否、网易、搜狐等先行者抛到身后的成功者毕竟是少数，我们更多看到的是百度hi对即时通讯软件的尝试、腾讯对于电子商务的突进都没有成功的教训。因此，在这个背景下，处于绝对垄断地位的百度遭遇央视这种强势媒体的大规模负面抨击，所带来的效应是极为复杂的。除了对百度的负面影响外，更多的可能是市场竞争机会的出现。其他企业虽然处于势弱，但并不见得没有心思多分一块蛋糕。不过百度也不是唯一的倒霉蛋，最近央视对于互联网行业问题的集中报道非常多，从曝光淘宝假货到批评新浪微博平台虚假信息，再上溯到腾讯大战奇虎360时的评论，各个领域的领头羊都没缺位。所以，面对这次针对百度的舆论监督，台下的人有必要来仔细分辨一下央视和百度共同烹出的这锅老汤究竟是什么滋味。

——一锅老汤

之所以说央视所报道的是一锅老汤，原因就在于此次央视所曝光的事实，好像和从前并没有太大的变化。

根据央视经济频道的《经济半小时》栏目的调查报道显示，央视记者假扮成一家减肥公司的销售代表来到百度的一处营销中心，同时节目的画外音介绍说，这家公司其实并不存在。随后记者把仿造的公司注册材料拿给一位“百度营销人员”，后者在翻阅后低声建议记者注册一个“敏感性比较低”的行业，比如机械行业。按照有关规定，医药公司的广告客户在做推广时需要提供许可证等相关证明，而这位营销人员则建议伪装成客户的记者以虚假信息绕过资质审核。他同时保证，在之后的网站推广中，关键词设置仍然是与减肥药品相关的信息。而在随后的节目中，央视记者按照营销人员的建议，购买了与机械相关的搜索推广服务，然后改成了一家推销减肥产品的虚假网站。报道的最后，记者的手机响起，一位消费者打电话询问药品的疗效，以及是否有副作用，这显示出百度发布的虚假广告已经对消费者产生了可能的欺骗。从报道的很多画面中都能明显地看出隐蔽拍摄的痕迹，虽说这是央视新闻频道常见的采访手法，但在经济频道并不多见。在此之后，连续四天的时间里，类似的节目内容和抨击在不断出现，其中包括调查、访谈等多种形式。8月18日，央视在自己的官方网站央视网上推出了“在行动”网页专题。根据介绍，这一专题旨在配合政府部门在全国联合开展的“整治非法网络公关行为”专项行动，曝光不良网络行为。而专题的大部分内容，都是严厉批评百度的节目和评论。页面上还开辟了民意调查项目，其中的问题包括“对于‘百度推广链接含虚假信息’的行为您怎么看”，以及“您是否还信赖百度”一类的问询。



时隔三年之后，CCTV再次大战百度

事实上，就在节目播出的当日，美国证券交易市场上的中国概念股在整体上扬的情况下，百度的股价却应声下滑了3.67%，不能不说央视的报道依然是分量十足。随后在央视持续4天的报道中，百度股价累计下跌13.08%，市值损失超过70亿美元。这相当于“每天蒸发112亿元人民币，每小时蒸发4.67亿元，每分钟蒸发778万元”。对于这场风波，百度和央视双方都拒绝多加置评。不过，在央视的监督报道刚刚开始播出的时候，百度公关部发言人李国训一度在微博上做出了强硬的回应：“任何上市或正在上市的民企，都比央视诚信。”这位发言人曾经如此表示。但他很快便删除了这条微博，显然是不想进一步加剧紧张气氛。8月18日，百度公司销售副总裁王湛参加了央视《经济信息联播》栏目的录制，他在节目中对“因为虚假信息而受到影响的用户再次表示歉意”。他同时承诺，百度已经开除了违反规定的代理商，同时对整个销售和审核流程进行系统的审查，争取尽快弥补中间的漏洞。而在同一天的晚间，央视也公布了百度的一份声明。声明表示，公司正在对央视的指称进行调查，并会严肃处理违反公司制度的行为。“与骗子公司进行斗争将是一个长期艰巨的过程，百度欢迎公安、工商等行政执法机构以及广大媒体的监督。”百度公司在声明中如是说。

有心人会记得，三年前央视对于百度的批评报道，基本也是差不多的形式和内容，而百度方面做出的回应也差不多如出一辙。只不过上一次的重点在于百度一直为人所诟病的竞价排名系统，那个曾经被无数人无数媒体诅咒过的、只要付钱就可以将付费网站的关键字在搜索结果中名次向前提升、造成广告和正常搜索结果难以分辨的系统，被央视曝光之后终于有所动摇，百度当时承诺尽快对竞价排名系统做出改进，将付费的竞价排名结果和正常的搜索结果做出区分。于是央视和百度的第一次交锋就在这样的承诺中慢慢淡化，而当年春晚上李彦宏的笑脸更为这场风波添上了一个颇有些喜庆意味的结尾。只是当时谁也没想到，如今类似的争端又会在原地重演。

既然央视对百度的批评并不是一个新鲜的话题，那么这一次的老调重弹也再次引发了互联网业界人士的广泛联想。一些看上去与此事并无太大关联的蛛丝马迹被挖掘了出来。首先是央视即将召开的一年一度的广告投放招标会，央视广告的“标王”曾经备受瞩目，央视广告的力量谁也不敢轻视。但互联网行业发展到如今，互联网广告对于传统媒体广告业的冲击和压制是有目共睹的，央视也没能独善其身。根据央视和百度各自的数据，央视2010年黄金资源广告招标总额是109亿元，同比增长17亿元。而以今年第二季度的百度财报为例，百度单季收入为34.15亿元，同比增长78.4%，全年收入预计在120亿元左右。也就是说，至少在广告收入上，曾经名噪一时的央视广告已经不声不响地被互联网广告，至少是被来自百度的广告甩到了身后。

另一方面，就在对百度进行密集抨击报道的时候，央视网站也宣布即将推出自己的搜索引擎，虽然目前只是针对央视自身的节目和资源进行搜索，但未来还将对视频、音乐等细分项目进行更多拓展，也就是说，除了在广告方面有交集之外，在搜索业务这个全新的领域，央视和百度也开始产生了交集。因此，很多人认为央视突然对百度进行密集抨击性报道的目的，是赶在年度广告招标之前，先发制人在消费者和广告商面前“抹黑竞争对手的形象”，同时为央视即将推出自己的搜索引擎造势。



央视搜索对“百度”这个关键字的默认检索结果，不出所料的首页内容

以上的这些猜测不能不说有一定的道理，但放到整个事件上来说还是有些牵强。毕竟，对于央视这样级别的媒体来说，报道各个领域的不法现象是它应有的本职，不能仅仅因为其他业务存在就对其商业目的抱以太多恶意揣测。但问题的实质绝非仅此而已，更多人从央视的节目内容角度出发，针对其各种电视购物广告，进行质疑：媒体的公正和客

观在哪里？对于百度的抨击是否真的出于公众利益而不是为了私利？

这个质疑至今依旧没有答案。但无论如何，央视的报导揭露了通过百度搜索平台登记并推出假网站进行诈骗易如反掌的事实，从这个角度来说，央视的行为并没有做错。

二 百度做得对不对

既然央视的报道没有错，那么百度错在哪里呢？正如前面所说，还是个新瓶装旧酒的问题，依旧是那个要命的竞价排名。



值得强调的是，关键字广告是个效果不错的创意

无论是百度的推广链接，还是Google所使用的关键字广告（AdWords），都是一种成功的商业模式。传统上企业发布和刊登广告是件挺麻烦的事情，因为很难让需要这些产品的末端消费者看到相关的广告，通过电视、报纸、杂志这样的媒体发布广告，面对的是所有用户，传播效果稍纵即逝，信息的储存性差、记录不便也难以查询，同时广告的成本也非常高。然而，随着互联网时代的到来，搜索引擎逐渐成为一种相当常用的工具，关键字广告也就成为非常普遍而有效的网络推广方式。这种广告的基本模式是：当用户使用某一关键字在搜索引擎中进行搜索时，在出现的搜索结果页面会出现和该关键字相关的文本广告链接，以“广告”或“推广链接”显示，从而区别于自然搜索结果。用户点击广告链接，进入广告客户的网站，广告客户就为此付费，让搜索引擎公司能够得到足够的收入，有能力为用户提供快速而优质的搜索服务。和传统的网络广告相比，关键词广告具有多种独特的优势，例如广告定位性强、用户主动检索某一关键词的情况下才出现的相关的广告等等。而且广告客户可以按点击付费（CPC），不点击不付费的原则使得价格相对低廉（个别热门关键词除外），使得网络广告投放费用大大降低，对于中小企业来说格外有吸引力。而对于广告客户来说，广告的效果和投放路径都可以得到一定程度的确认，效果远远比传统媒体上的广告投放来得更加放心一些。因此自从概念一出现，关键字竞价广告就为搜索引擎带来源源不断的收入，有效地解决了搜索引擎的商业模式问题。

由此可见，竞价排名系统不是百度的独创，至少在谷歌上也有类似的设定。但为何总是百度的搜索出问题呢？这是因为谷歌的搜索结果会对付费网站做出明确的标示和区分，并在广告下注明这些都是Google提供的广告。但百度在获取利益的行为上走得更远，除了没有明确区分导致付费内容和正常搜索结果混在一起之外，还被投诉有意打压非付费用户，将原本正常的搜索结果恶意向后转移，以至于使用某些商业企业的关键字进行搜索时，结果列表的前几页显示的都是各种山寨网站和恶意钓鱼网站，给正常的企业用户带来了极大困扰。因此，在年初广州的百度客户会议上还遭遇用户的恶意砸场。至于其他方面的抨击和抗议更是多种多样，反百度联盟的存在也不是一天两天了，只是在百度上缺乏声势而已。



反百度同盟的存在早已不是一天两天的事，然而，面对名为“垄断”的怪物，这种反抗的呼声到底会产生多大的影响呢？

对于百度的问题，过去本刊也曾经进行过详细的专题报道，百度的虚假医药广告，销售企业同行关键字造成竞争对手恶性竞争，百度推广中的支付钓鱼广告，甚至还有一些擦边球广告，都不少见。从央视栏目的曝光可以看到，百度实际上对虚假广告存在一些控制措施，尤其对于医药类广告，这种措施主要体现在由总部来审批广告资质，但是这些措施存在一些较为明显的漏洞，甚至一些百度的业务员也会向客户推荐介绍这些漏洞，这显然就是带有诱导性的行为。

不过央视此次暗访曝光百度竞价排名固然有些特意针对的味道，但其节目记者对于互联网搜索的商业模式也并不十分了解：百度做为一个“中间环节”，服务条款里声明可以出售任何关键词，从法律上讲，这个平台义务承担不必要的审查功能，因为说到底百度并不是一家媒体，充其量只是一个技术平台而已，不能承担媒体所具有的公信责任。但从传播的效果来说，百度所起到的作用已经和媒体没有太大差别了，正是这种身份上的模糊让百度得以在媒体和平台的灰色地带游刃有余，轻松地规避着应有的风

险。为了提高广告点击率，百度没有将广告和搜索结果明显区分开来，误导了搜索用户，让搜索用户以为广告就是自然排名，这是从前央视就报道过的问题，百度也曾经承诺加以解决，并推出了“凤巢系统”。但这个凤巢系统在此次报道中显示出了“换汤不换药”的本质，是一种以出价高低决定搜索结果排名的模式。换而言之，虽然将付费结果与正常结果分开了，但付费结果内部还是一团混乱，谁给钱多谁说了算，山寨网站只要肯砸银子，一样可以把正牌厂商压在后面。根据《广告法》《反不正当竞争法》《消费者权益保护法》等法律，在商品广告发布这一环节中，发布者需要核实有关证明文件，核实广告内容，对内容不实或者证明文件不全的广告不得发布，这是对广告发布者的最低要求。如果知道广告有欺骗和误导消费者的虚假内容仍然予以发布的话，发布者应承担连带赔偿责任，甚至是独自承担赔偿责任。在“凤巢推广”中，名义上百度对推广链接进行了内部审查，但根据媒体披露的信息，百度的内部审查其实相当草率，远未达到广告法的要求，更有甚者，百度工作人员还公然教唆他人借用、套用或冒用他人资质文件通过审核，对明显甚至屡遭投诉的虚假广告、虚假网站以及诈骗信息广告等不闻不问。



百度凤巢，真的可以把梦想孵化为现实吗?

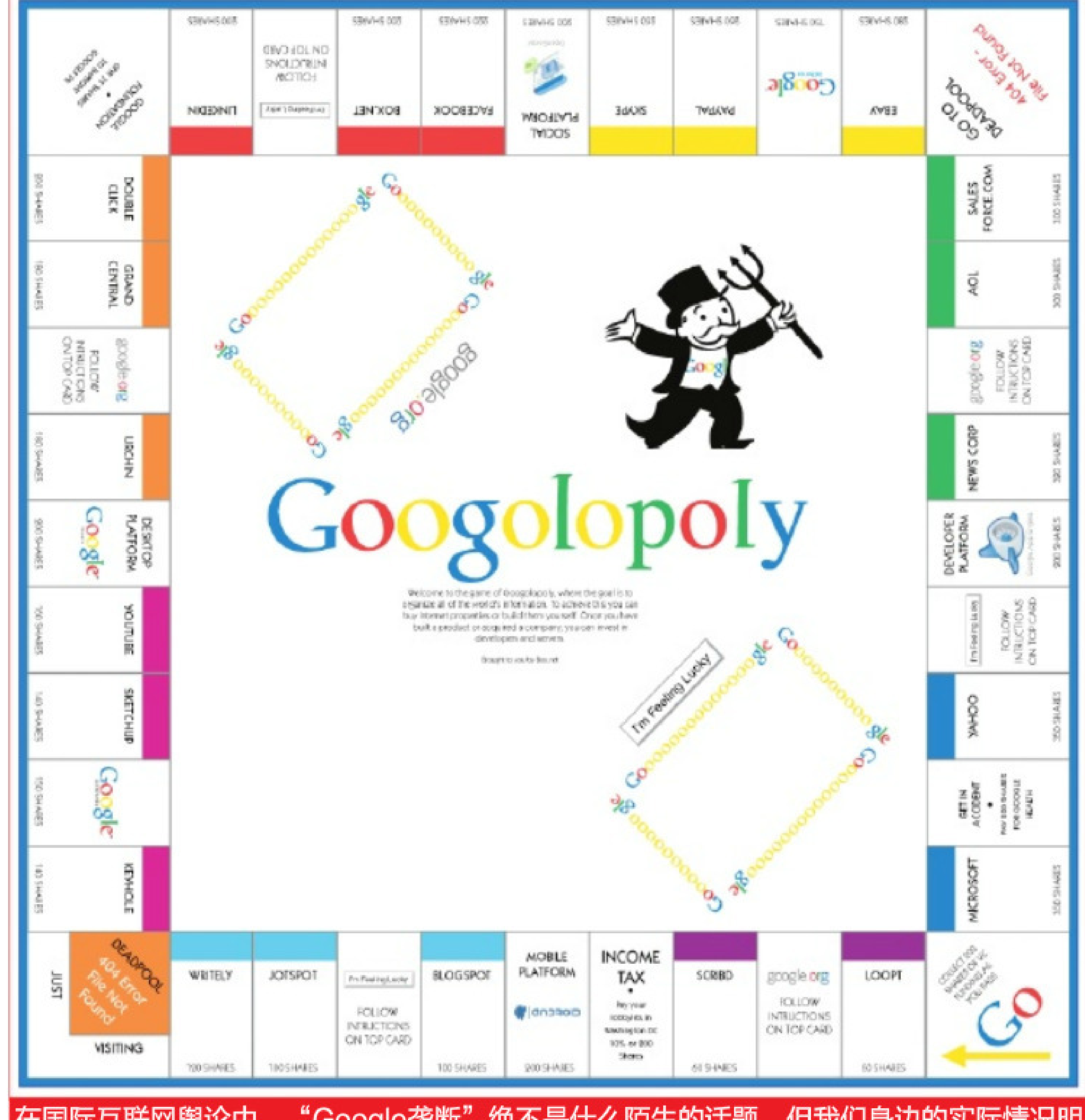


只要拼命砸钱做广告，假货也能摇身一变成为名牌——讽刺喜剧《大腕》如是说，现实又岂不是如此?

三 没有赢家的战争

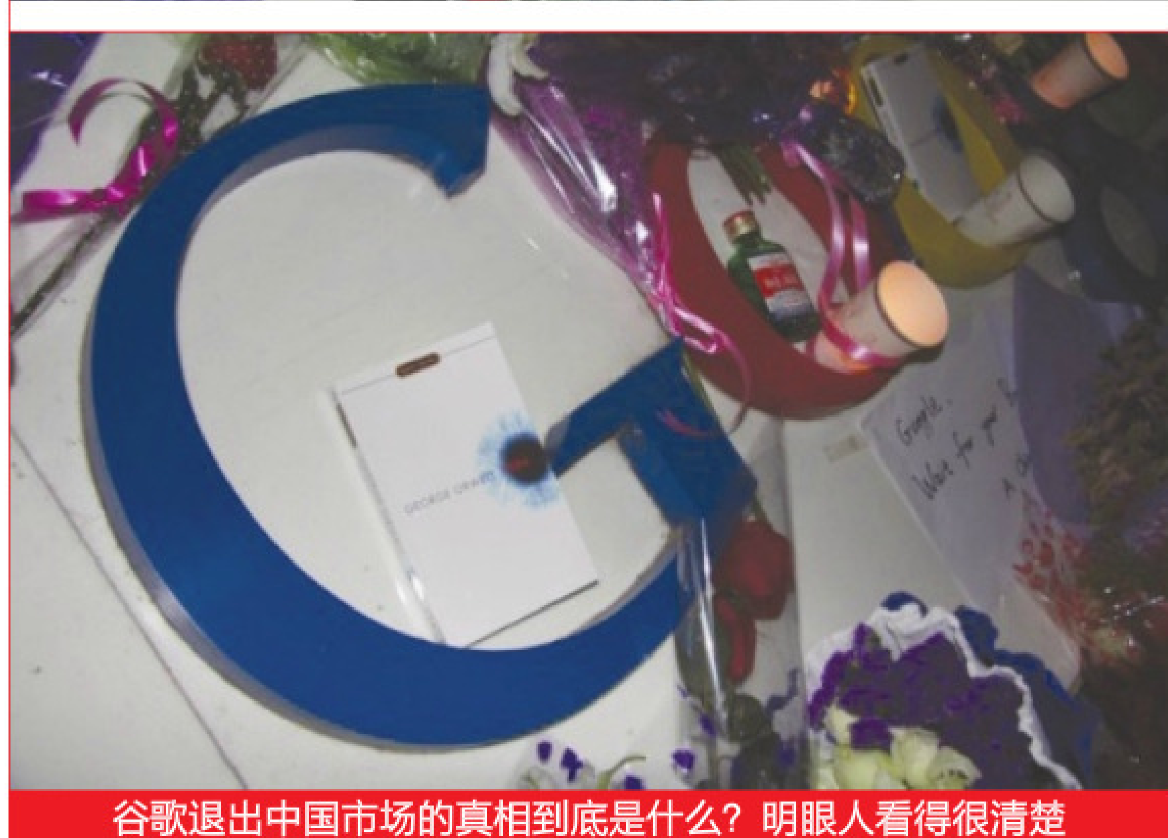
三年之前的老靓汤，三年之后重新回炉，依然杀伤力不减，这本身就是一个问题。是什么原因造成了抨击之后的换汤不换药呢？百度在搜索领域近乎垄断的局面不能不说是一个重要原因。

在谷歌退出中国后，百度作为中国网络搜索行业的老大，已经拥有了接近“垄断”的力量，央视在节目中也不断指控百度的一家独大，市场份额接近90%。回首三年之前，百度虽然在搜索领域占有优势，但份额还没有这么大，至少谷歌就是百度无法忽视的竞争对手。但在三年之后，谷歌虽然事实上没有退出中国市场，但声势已经完全落于下风，这种局面是百度凭借自身的技术优势造成的么？明白人都知道答案。在2009年的时候，谷歌的市场份额和百度的差距已经越来越小，呈现出较好的竞争形态，如果这种良性竞争状态能够持续，对谷歌、百度乃至中国的搜索引擎市场来说都是一件好事。但正如大家都知道的那段事实，同样是央视的一番抨击性报道，谷歌背着各种黑锅将服务器转移到了香港，百度失去了最



在国际互联网舆论中，“Google垄断”绝不是什么陌生的话题，但我们身边的实际情况明显不是这回事





谷歌退出中国市场的真相到底是什么？明眼人看得很清楚



谁还记得伊利与蒙牛之间的那场没有硝烟的公关战争？

大的竞争对手，市场份额开始不断上升，间接验证了李彦宏五年前的那个预言：“5年以后，Google和百度之间的关系是百度一枝独秀。从市场份额来说，大家很难看到Google了。”在百度的一家独大的问题上，央视的报道可以说提供了很大的助力。央视指控百度的问题，的确大部分都是存在的，但是中国搜索市场的问题，根本就不是搞上一两次活动、曝光一两个负面现象就可以解决的，而是属于市场竞争机制上的问题。当年谷歌搜索引擎在技术上可以说更胜一筹，负气退出之后，客观造就了百度现在的垄断局面，这是谷歌退出中国后的必然结果。更糟糕的是，这种行为带来了一个更坏的范例，那就是自己做得如何差并不要紧，只要别让媒体曝光就万事大吉，堵住他们的嘴是最佳的解决办法，这也是后来接连出现“蒙牛伊利恶性公关”，“付费删除论坛内容”等事件的真正根源。

央视如今在页面上宣称要“构建网络诚信，整治非法网络公关”，但不得不说，这件事情上央视自己的记录并不干净，以至于此次正常的舆论监督却引起了诸多非议和质疑，就是因为在公信力上，央视这个中国最大最权威的媒体，已经有了瑕疵。

在央视和百度的风波上，如果往深一点说，其实是体现了传统媒体和网络新兴媒体关于话语权的争夺。正如前面所言，虽然互联网的媒体身份至今难以认定，但其强大的传播效果在客观上已经形成了稳定的媒体平台。五年前，搜狐和新浪两家广告收入总和只是中央电视台广告收入的5%，但如今却已经增长为中央电视台广告收入的五分之一。百度原先只是一个搜索工具，现在已经成长为一家广告媒体，2011年的广告收入预期已经超过央视的广告收入份额。不久的将来，中国网络广告营销市场营收规模可能很快就超过电视广告，这些变化都让以电视媒体为首的传统媒体感受到了丢失话语权带来的恐慌。这次央视对百度的报道，也是对百度电子商务战略的一次打击，人们质疑百度排名的合理性和公正性的同时，也会降低对百度搜索引擎的依赖度。不过，央视连续两天多个节目对百度的批判，所引起的业界关注程度再次证明：在话语权和媒体影响力方面，央视依然是百度的老大——新媒体想“颠覆”传统老大的宝座，显然还需要漫长而曲折的道路要走。

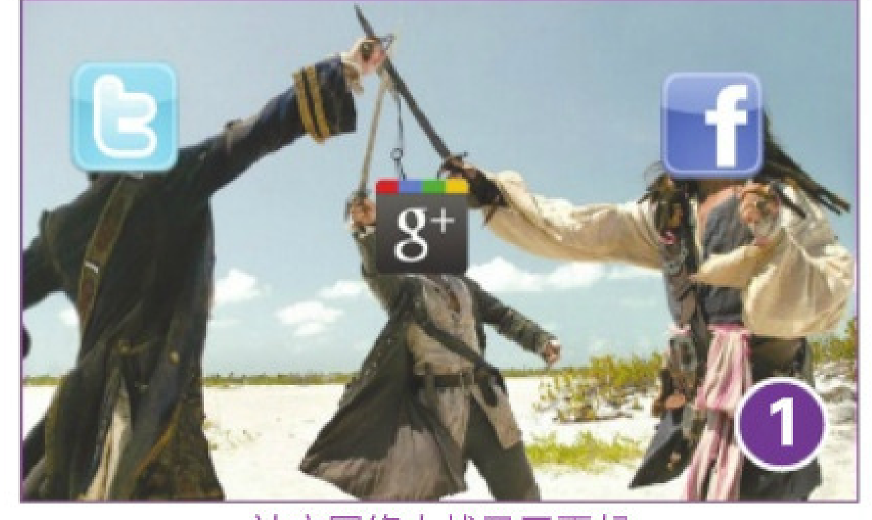
相比石油、地产、煤矿等传统行业的重重黑幕，中国互联网从发展到至今的十年，可以说是国内最透明、最没有公权力影响的行业。VC制度、期权、高速成长、海外上市、公司透明管理、公告制度、CEO、董事会制度……各种与国际接轨的制度和模式应运而生，短短十年来，中国互联网诞生了大量口碑良好的互联网公司，他们成为了国际资本市场的难得具有全球竞争力的中国力量。不过，随着互联网逐渐普及到社会生活的方方面面，社会上各种“病菌”和不良现象也确实在入侵互联网。网络欺诈、网络假货、网络情色、网络恶性公关……各种与陋习相关的“怪名词”层出不穷。央视曝光百度存在的问题显然是正确的，但需要曝光的绝不仅仅只有一个百度，造成百度一家独大，屡打不改的原因，才是真正需要资深媒体从客观角度出发，进行大力抨击和曝光的问题。百度广告上的违法欺诈信息，以及百度对此类信息的无视甚至有意纵容，事实上也是中国商业社会在互联网上的一个真实投影，这并不完全是搜索引擎的错误，一个社会的诚信问题和网络的诚信问题仅靠一家企业是无法改变的。当公众看到投放广告就可以让媒体闭嘴，看到恶意攻击竞争对手却不会受到制约，看到以流氓软件发家致富还能在媒体上大谈公益和责任，看到新闻栏目中会强行切换掉镜头以至于主持人都气愤难忍，那么，一个百度算得了什么？还有更多的百度在等着发达呢。一个百度倒下去，千千万万个百度会站起来的。

在这个问题上，央视要做的事情还很多很多，不止央视，所有担负社会责任的媒体，都还要做很多很多。这是一场没有赢家的战争。P

从Google+到ifttt
——社交网络平台的新革命

■贵州 冰河洗剑

2011年6月，互联网巨头Google公司推出了自己的网络社交新产品Google+，立刻在原本已经被Facebook和Twitter占据的市场上引发了一场新波澜，一场社交网络巨鳄之间的大战一触即发（图1）。



社交网络大战风云再起

不过，透过Google+、Facebook与Twitter之间这场社交大战的表面现象，我们可以清楚地看到，以用户为中心的互联网应用平台正在成为未来互联网应用发展的新宠。Google+的成功亮相预示了这种变革已经是大势所趋；而另一款名为ifttt的新兴网络服务的异军突起，更是有力地证明了互联网应用开始稳步转向平台化发展。

上篇 Google+平台计划：叫板Facebook的全新社交服务

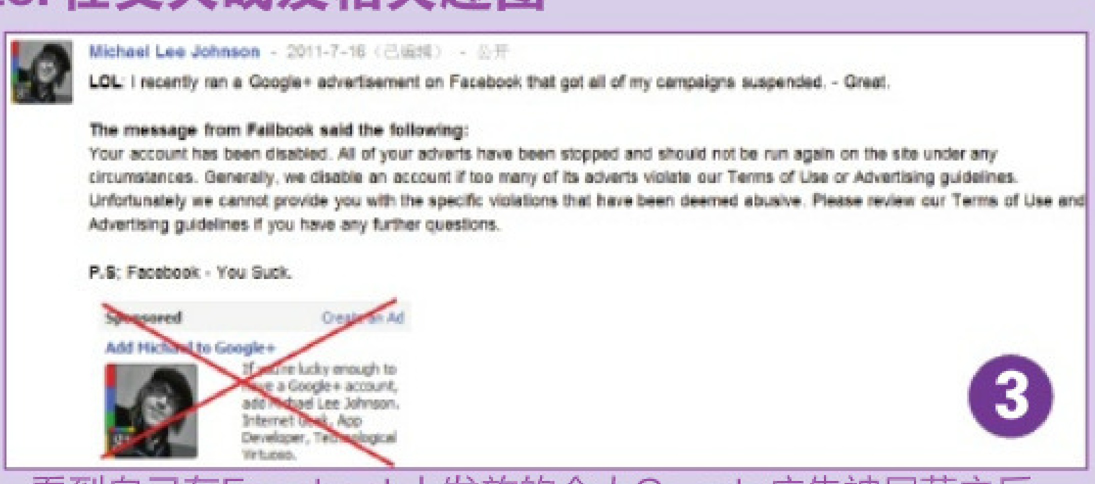
尽管有3个失败的社交网络产品教训在前——Orkut、Google Buzz和Google Wave，但财大气粗的Google依旧对社交网络的前景十分看好，并于2011年6月28日推出了一款全新的网络社交服务“Google+”（图2）。或许是吸取了之前尝试的经验教训，被Google寄予厚望的Google+在推出之后果然大获成功，在短短的一个多月就吸引了2000万以上的注册用户——相比之下，Facebook和Twitter在这个初级用户积累的步骤上所消耗的时间至少会是3倍。



Google的全新网络社交产品Google+

之所以Google+一经问世就给Facebook和Twitter构成了极大的威胁，其中很大一部分原因就在于这款新服务内置了强大的用户隐私保护功能，并且对社交媒体游戏的模式进行了改进，而这些恰恰是Facebook和Twitter的软肋所在。

Google+与Facebook和Twitter社交大战及相关趣图



看到自己在Facebook上发放的个人Google广告被屏蔽之后，认为合法权益遭到无端侵害的Michael发出了抗议

Google+一登场就造成大量Twitter用户的流失转移，这种状况无疑引起了Facebook官方的恐慌，从而立刻展开了相互封杀的竞争行动。在Facebook上，一位名为Michael Lee Johnson的用户（图3）投放了一份个人Google+广告，号召其他的Facebook用户来Google+上“圈”自己。然而Facebook很快就屏蔽了这份广告，同时发表声明表示“Google+上发生了什么就让它停留在Google+上”。随后，Google+官方也马上放出了针锋相对的回应——“Facebook上发生什么，就让他停留在Facebook上吧”。从此开始，所有的Google+用户将不能通过Google Adwords投放与Facebook相关的广告。



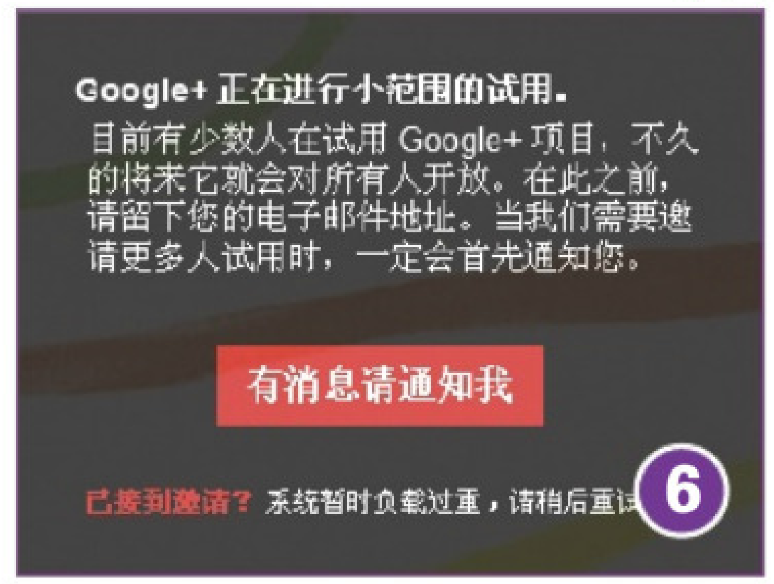
《全面战争》中的Facebook“征兵”广告

虽然Google+与Facebook对于互屏蔽相广告的解释是“法律纠纷”，但是许多用户都将此解读为社交网络战争全面爆发的预兆。这里有一组关于当前社交网络战争的有趣海报《全面战争》（http://engadget.diandian.com/post/eab53a00-c1bd-11e0-a666-782bcb38253b），这组充满战争动员令风格的海报设计者是Aaron Wood，他的作品直指当下风起云涌的社交网络服务巨头，Facebook、Google+和Twitter三大阵营的特点在海报画面中得到了淋漓尽致的展示（图4）。

另外还有一组有趣的Gif图片，相当到位地展现了Facebook、Google+和Twitter之间的掐架与竞争（http://cnbeta.com/articles/149326.htm）（图5）。

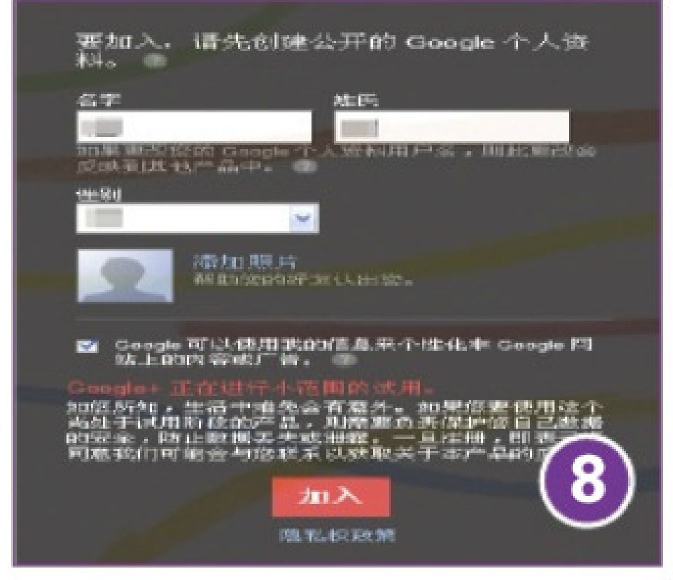
趣图：Google+ 3P

一 获取邀请，加入Google+社交网络



Google+需要邀请才能加入


Google+邀请邮件



填写Google+个人资料

至截稿为止，Google+的注册尚未全面公开，测试只在少部分受邀请的用户群体中展开（图6）。想要加入Google+的读者朋友，可以通过多种渠道向已经加入测试的好友询问索取邀请邮件（注意在此之前自己要先注册Gmail邮箱），接收到邀请邮件后点击“加入Google+”按钮（图7），连接到Google帐户页面，然后再打开Google+的资料完善页面（图8）。填写完毕个人资料之后，点击“加入”，就可以成功进入Google+社交网络中了。

修改hosts文件访问Google+的小技巧

在文件夹C:\WINDOWS\system32\drivers\etc中找到名为hosts的文件，点击右键选择“属性”，去除其“只读”文件属性选项后，用记事本打开。在文件末尾添加如下内容：

203.208.46.29 plus.google.com

203.208.46.29 talkgadget.google.com

203.208.46.29 picasaweb.google.com

上面3行内容表示将每行后面的域名，解析指向IP地址203.208.46.29。另外，再按照同样的格式，将域名lh1.ggpht.com～lh6.ggpht.com（注意域名中的数字，下同），lh1.googleusercontent.com～lh6.googleusercontent.com以及images1-focus-opensocial.googleusercontent.com～images6-focus-opensocial.googleusercontent.com这3段域名地址也全部指向IP地址203.208.46.29（图9）。保存文件后，我们就可以正常打开Google+使用各种服务了。



```
127.0.0.1 localhost
203.208.46.29 plus.google.com
203.208.46.29 talkgadget.google.com
203.208.46.29 picasaweb.google.com
203.208.46.29 lh1.ggpht.com
203.208.46.29 lh2.ggpht.com
203.208.46.29 lh3.ggpht.com
203.208.46.29 lh4.ggpht.com
203.208.46.29 lh5.ggpht.com
203.208.46.29 lh6.ggpht.com
203.208.46.29 lh6.googleusercontent.com
203.208.46.29 lh5.googleusercontent.com
203.208.46.29 lh4.googleusercontent.com
203.208.46.29 lh3.googleusercontent.com
203.208.46.29 lh2.googleusercontent.com
203.208.46.29 lh1.googleusercontent.com
203.208.46.29 images1-focus-opensocial.googleusercontent.com
203.208.46.29 images2-focus-opensocial.googleusercontent.com
203.208.46.29 images3-focus-opensocial.googleusercontent.com
203.208.46.29 images4-focus-opensocial.googleusercontent.com
203.208.46.29 images5-focus-opensocial.googleusercontent.com
203.208.46.29 images6-focus-opensocial.googleusercontent.com
```

修改hosts添加域名解析地址

二 Google+有哪些新卖点？

虽然距离发布仅仅过去了一个月的时间，但Google+已经开始让很多用户沉迷其中了。正如上文所提到的那样，Google+的用户数量经过短短的一个月发展时间就已经突破了2000万的大关。那么，相对于先行一步的社交网络巨人

Facebook和Twitter来说，Google+的优势究竟在哪里呢？

与Facebook以及国内流行的其它社交类网站相似，Google+也是搜索添加朋友到圈子中对其进行关注（图10），从而实现信息的分享和交流。但是，Google+之所以能够脱颖而出获得众多用户的赞誉，根本原因在于它创新地推出了几项与众不同的功能：圈子、视频群聊和灵感话题（图11）。



添加好友到圈子中关注



Google+的三大创新功能

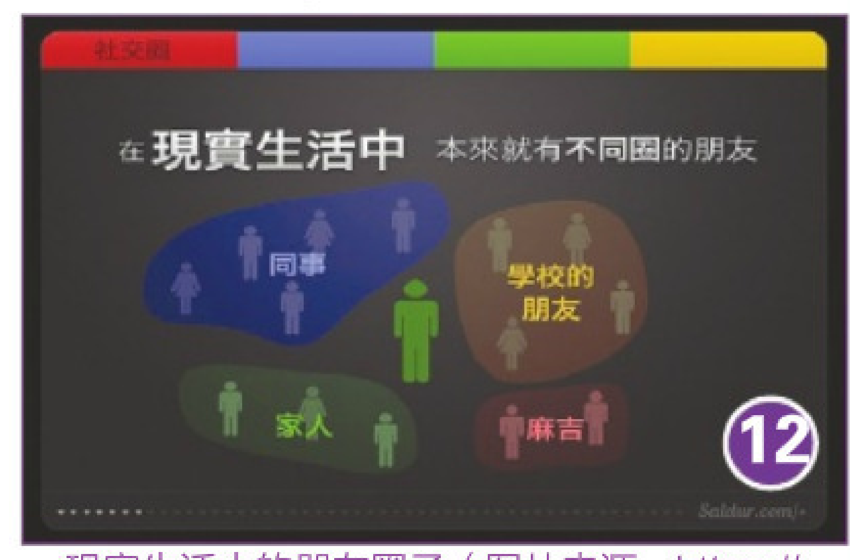
1.Circles：圈子，分享不同的群组

Circles（圈子）是Google+目前最热门的功能服务，也是Google+优越于Facebook以及其它社交网络服务的最大卖点，这项服务的具体特征如下：

圈子：可限定的信息分享对象

或许是“前辈”Facebook制定的模式做出发挥了表率作用，目前网络上大多数流行的社交服务网站都将所有的朋友划分到了“好友”这个分类中，但在我们现实的生活中，本来就存在许多不同交际圈，不同人群的朋友。有些朋友是外出旅游的上好旅伴，有些朋友是工作上的得力助手，有的朋友则适合与他们一起去泡吧疯狂……现实中的交际圈远不止单独一个“朋友”分类那么简单。（图12）。

Google+的Circles功能可以将众多好友划分为不同的圈子，通俗来说就是好友群组。当我们准备分享信息时，不再是像Facebook那样直接与所有好友分享内容，而是可以向不同的群组分门别类地进行分享，自由地选择可以接收到信息的好友人群（图13）。通过圈子功能，可以有效地避免所有的状态更新或分享都向每一个人公布的尴尬局面。例如，我们可以创建一个喜欢音乐的朋友圈子，并将自己喜欢的音乐仅仅与这个圈子里的朋友进行分享。



现实生活中的朋友圈子（图片来源：https://plus.google.com/100593264672735914314/posts/XAARQRPH2uZ）

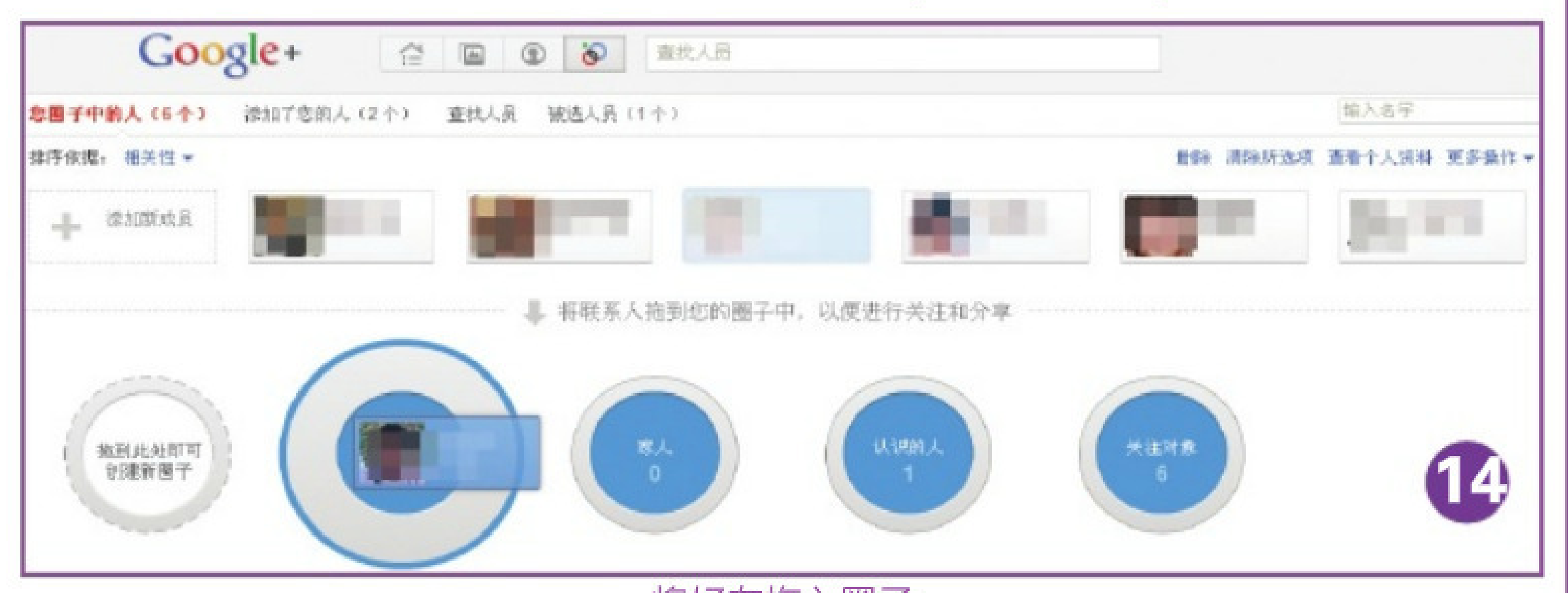
圈子：无尽分享的信息

创建圈子的步骤很简单，在Google+页面中点击右上角处的Circles“圈子”，在这里可以看到所有关注的好友。

点击下方的空白圈子即可创建一个新的圈子分类，除此之外，默认Google+会提供朋友、家人、认识的人、关注对象4个圈子。选择某个好友，将其头像拖放到想要加入的圈子图标上（图14），就可以将这位好友直接添加到指定的圈子里。要想将好友移出圈子，只需反向操作将头像拖出即可。



Google+的Circles功能可以选择谁可以看到分享的信息



将好友拖入圈子

创建圈子后，在发布文字信息、图片、视频或链接的时候，就可以有所选择地分享到指定的群组圈子中。在信息输入框的下面点击“添加分享对象”，从下拉列表中选择要进行分享的圈子，点击“分享”即可（图15）。如果选择“公开”的话，则可以让所有好友都能看到自己发布的信息。

同样，在接收关注信息时，也可以选择只接收来自指定圈子中的信息，只需在“信息流”左侧的边栏中选择指定的圈子即可（图16）。其中，“圈外信息”指的是那些已经将你添加到了圈子中，但你尚未





图15 将信息分享到指定的圈子里

图16 选择要接收的信息圈子

将他们加入自己的圈子里的用户所发布的信息。

2.Hangouts：多人视频群聊

视频群聊Hangouts（闲逛）功能是Google+最醒目的亮点之一。Facebook虽然支持视频聊天，但仅限于传统的一对一的视频交流方式，而Twitter则压根没有提供这种服务。Google+的群聊功能支持最多10人的免费同时视频聊天交流方式，给用户提供了一种崭新的社交体验。

在Google+的首页中，点击“发起视频群聊”链接，打开视频聊天创建窗口，选择要加入视频群聊的圈子（图17），点击“加入视频群聊”按钮，就可以创建一个多人视频聊天室了。指定圈子中的好友会接收到一条提示消息，提示我们正在视频聊天，好友可以选择加入其中（图18）。

Google 语音和视频聊天结合了Global IP Solutions和Vidyo公司的技术，聊天画面与语音都很流畅。此外，用户还可以进行文字信息交流，设置画质、调节语音等。

设置视频群聊圈子

3.分享你的“灵感”

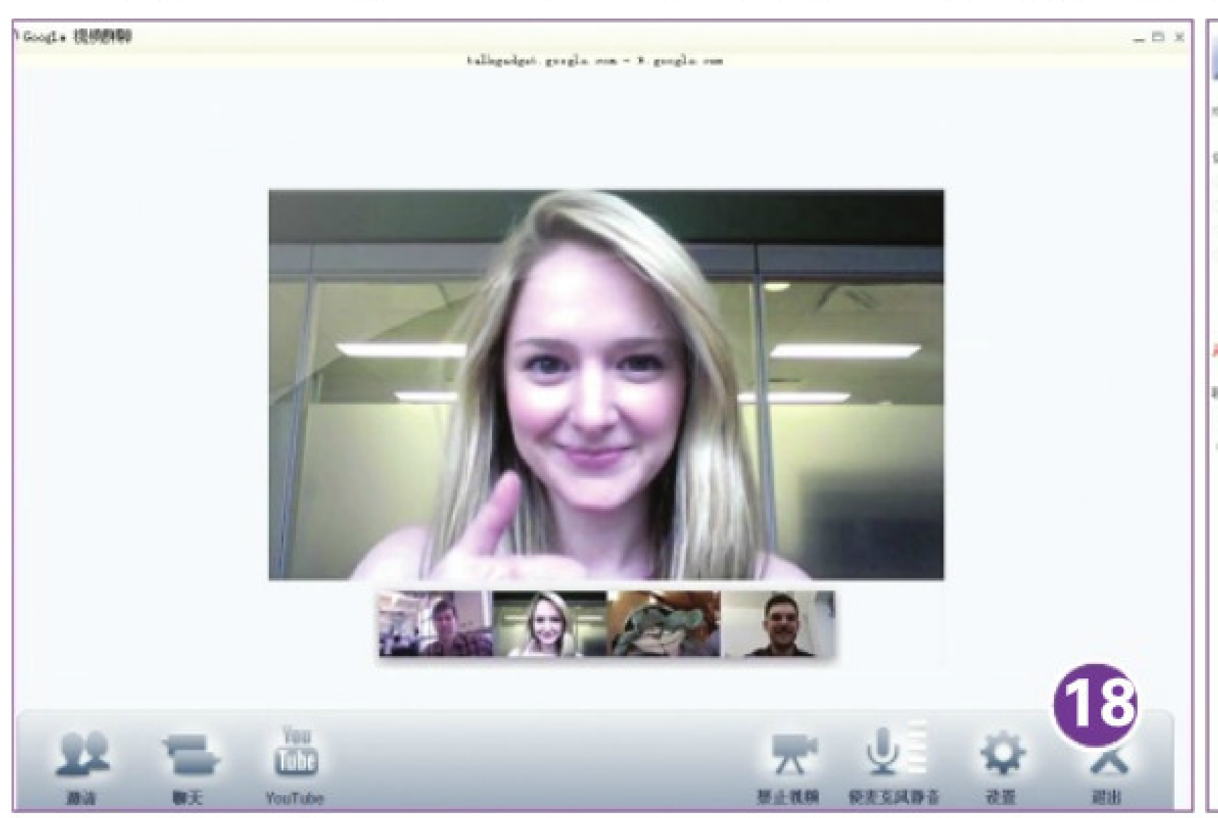
为了鼓励分享，Google+特别提供了一个内容推荐引擎Sparks（灵感），里面有很多根据兴趣划分的文章、视频、照片等内容。用户可以利用这个功能搜索自己感兴趣的东西，并且可以很容易地与圈子里的朋友进行分享。

点击左侧边栏中的“灵感话题”，可以看到几项根据兴趣划分的默认内容板块，如时尚、美食、Android和照片等等（图19）。用户可以通过搜索框输入关键字，搜索其它自己感兴趣的话题并添加到灵感话题板块中（图20）。点击每条搜索到的信息下的“分享”按钮，可将其分享给其它的Google+好友。另外，还可以使用Google+1按钮对其进行标记。

实际上，Sparks的灵感并不只是表面看上去这么简单，这项服务的背后其实整合了Google的全线产品。Google+的Sparks系统基于算法开发，它会自动收集用户来自Google搜索、Google+1按钮等提供的数据，从而可以更加方便地发现内容、分享内容。

4.Google+的移动应用

目前，Google+已经推出了移动平台的应用项目，最初的两个平台是Android和iOS（图21）。



多个视频群聊



Google+的灵感话题



搜索感兴趣的话题



Google+的Android平台版本



查看圈子消息



Nearby：与周边Google+用户互动

在手机移动平台上，Google+提供了提醒推送、访问消息列表、查看个人信息、浏览图片、上传文件与圈子管理等功能（图22）。在消息分享页面中，有一个Nearby功能页，可通过LBS地理位置进行定位，显示当前离用户最近的其它Google+使用者（图23），并可以直接留言共享消息。

除此之外，还有一项名为“Huddle群聊”的群组消息趣味功能。Huddle群组消息服务被Google称为“碰头”，可将多

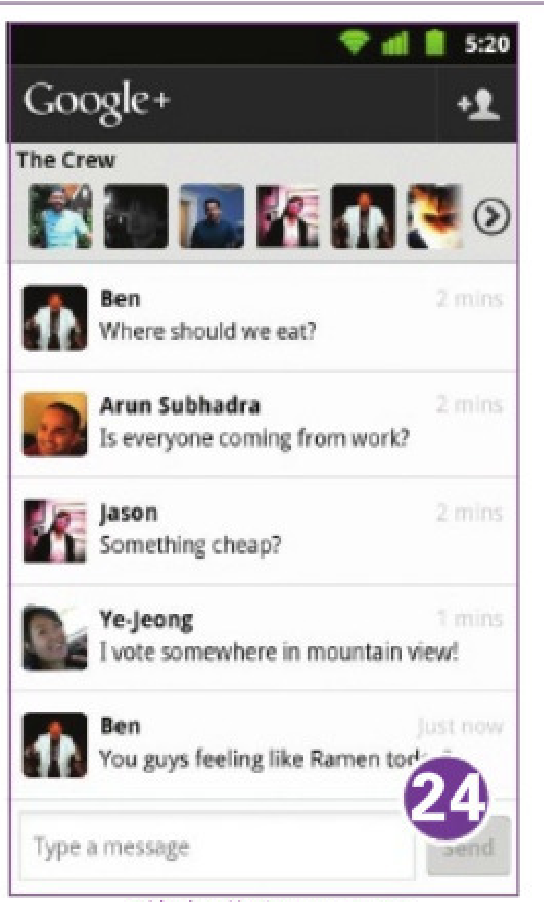
个单人会话融合为一个简单的群聊。Huddle功能是手机版Google+中独有的应用，网页版的Google+暂时还没有提供Huddle服务。

在Huddle的界面中点击右上角的“新建”图标，输入好友或圈子的名称，即可创建一个Huddle群聊会话。在Huddle中的每个人都可以看到其他参与者发布的消息（图24）。

此外，Google+还提供了流行的Check in签到的功能，可与好友分享与LBS地理位置相关的信息（图25）。需要注意的是，在Android版的Google+中有一个自动上传功能，这个功能在首次运行Google+时可以选择是否开启（图26）。开启之后，任何手机应用拍摄的照片和视频都会通过手机版Google+自动上传，在手机Google+“您手机中的照片”栏目中即可看到上传的照片（图27）。

当然，我们不用担心上传后的照片被其他人直接看到，因为这些照片默认是不被公开的，除非用户在Google+上明确设定为分享，否则其它人是无法看到的。这种照片上传到的位置是Google的Picasa相册，标记为“即时上传”（图28），不会被直接分享到Google+，而且上传后的Picasa相册也会被设置为“私密”状态，只有自己才能看得到照片。通过Google+“照片”页面的“您手机中的照片”功能可以设置分享即时上传的照片到圈子好友中（图29）。

另外，值得一提的是，Google+提供了社交用户数据下载备份功能，可以方便地导出Google+的各种信息，包括信息流数据、Picasa上的照片、Buzz数据、圈子和联系人数据等（图30）。



碰头群聊Huddle



流行的LBS签到功能自然也是Google+的服务项目之一



Android平台的即时上传功能



上传的照片被保存在指定栏目中



Google+将照片上传到Picasa相册



分享即时上传的照片



备份Google+数据

Google+的在线游戏功能

2011年8月初，Google+又推出了在线游戏功能，为Facebook施加了更强大的竞争压力。在社交网站中，各种在线小游戏是很受欢迎的，游戏在Facebook取得成功的过程中也作出了巨大的贡献。

社交游戏服务商Zynga最先登陆了Google+游戏平台，在发布的各种游戏中，最引人注意的是Angry Birds（图31），同期推出的还有一些其它热门游戏，如Bejeweled Blitz等等。此外，用户玩游戏的同时还可在Google+上发布游戏信息流，分享自己感兴趣的游戏和自己的战绩等。



Google+的推荐游戏“愤怒的小鸟”

三 山寨与抄袭风波：探寻Google+火爆的本质

任何新兴的Web2.0服务一旦出现在国际互联网上，很快就会在国内引发山寨模仿热潮。而在国内，Google+服务默认是无法访问的，这似乎更给山寨Google+提供了可靠的理由。不过，与以往不同的是，在Google+推出之后，居然遭遇了一场“抄袭国内产品”的风波，实在是让人大跌眼镜：这场争端爆发的原因，仅仅是由于Google+太过火爆吗？

1.形似而神非：115网盘也推“圈子”功能

Google+的核心功能是Circles圈子，用户可以将朋友分门别类，选择将不同的内容分享给不同圈子里的好友，共享信息不再完全公开。正因为拥有如此独特的社交机制，Google+才具有了挑战Facebook的潜力，因为Facebook隐私保护方面的软肋一直是被用户诟病的地方。

国内的115网盘也推出过类似的圈子功能（图32），网盘用户可自由创建自己所感兴趣的资源圈子，并邀请拥有同样兴趣爱好的朋友加入，实现圈子交友、批量分享与存储资源动态共享等便捷服务（图33）。

此外，115网盘还推出了群组、应用市场、站内通讯、站外分享等社交功能，看起来强大而丰富，更与Google+存在惊人的相似。因此，不少媒体声称115网盘要打造中国版Google+。但事实上，如果对比一下Google+与115网盘的圈子，很容易就会发现两者存在很大的不同：Google+的圈子是以用户个人为中心，将自己关注的朋友划分圈子，其他用户并不能选择加入该圈子，也就是说圈子只是面向用户自己的分类划分。而115网盘创建的是公共的圈子，其他用户可以自由选择加入不同的圈子。相比之下，其实115网盘的圈子功能更像是一个公共社区的子论坛，与Google+的社交圈子有着本质上的区别。

其实，目前国内社交网络服务已经非常完善了，一个新的纯山寨Google+服务基本上没有什么竞争实力，很难继续瓜分任何空余的市场。与其选择从零开始的复制，更多已有的国内社交网络服务商更倾向于在保持原有平台基础的前提下，逐步吸收Google+的一些特色功能。

2.“Google+抄袭Q+”：无稽之谈，扩展平台才是实质

2011年5月，腾讯QQ通过官方网站开始推出Q+体验服务（图34），而在一个月之后，Google就推出了Google+。由于Google+和Q+的名称在构词上实在是过于相似，导致业界人士一度以为二者存在抄袭关系，一时间“Google+抄袭Q+”的言论在网络上四起。不过，这条荒唐的谣言很快就宣告不攻自破，因为两者完全就不是同一类型的产品：Google+是SNS社交网络服务，而Q+却是一个应用开放平台（图35），两者的根本属性可谓天差地别。

不过此次抄袭风波却又让我们看到了Google+的另一项重要的本质特点——扩展平台。其实Google+的意义不仅仅只是一款普通的SNS网络社交产品，更是一项扩展后的Google服务整合平台。Google+的真正目的是要将Google所有的工具、产品服务都进行社交化平台化，从而实现个人中心化的内容与功能。它的目的是让Google在日常生活中更普及，而不只是网上偶尔点击搜索资料或者查收邮件。

与此类似的是，腾讯所推出的Q+应用开放平台，也是整合了腾讯的QQ聊天、QQ音乐、QQ微博、QQ视频与QZONE等所有产品，并将这个平台进一步扩展到第三方的其它众多应用项目上。

Google+和Q+的先进之处就在于突破了“以应用为中心”的架构设计，开始打造“以用户为中心”的应用平台服务，这正是Google+魅力的根源之一。也许，从Google+与Q+开始，Facebook+、Twitter+、百度+等各种应用扩展平台将会不断出现。



115网盘的圈子功能



用户创建和加入的圈子及分享的话题信息



腾讯推出Q+服务



Q+是一个应用开放平台

下篇：整合互联网应用的机器人平台——ifttt

在Web2.0理念进一步深化发展的当代，各种产品应用都开始趋向于平台化发展，云服务也为产品服务的跨平台跨设备运行提供了可能性。一款名为ifttt的划时代产品出现，又将互联网应用的平台化推上了一个新的阶段——也许，未来所有的互联网服务应用都将以用户为中心，互通有无地组建成一个自动化的综合服务平台。

一 ifttt：利用网站应用来编程

无论是Google+还是Q+，这些服务都在致力于将自家的所有产品整合到一个通用平台上，成为以用户为中心的应用平台系统，然而，这种整合只是建立在Google或腾讯公司一家的产品基础之上的。但ifttt这个新兴的服务则不同（图36），这项计划的目标是将整个互联网上来自不同厂商的各种网络服务串联起来，让整个互联网上的Web2.0产品有机地融合在一起，搭建出一个更广大的以用户为中心的万能应用平台！



划时代的互联网新服务ifttt

1.创建你的ifttt任务

借助ifttt提供的服务，用户可以创建一条与互联网服务相关的“任务”（Tasks），这条任务由触发器（Triggers）和动作（Actions）两部分构成（图37）。也就是说，用户可以在ifttt上设定一个条件，当这个设定的条件时得到满足时，便会触发一个指定的动作（图38）。这里的“条件”和“动作”是指目前流行的许多Web2.0网络服务，例如flickr、Twitter、Facebook和youtube等等。



ifttt任务的构成

接受邀请注册并登录ifttt后，点击“Create a task”可以创建一条新任务（图39）。点击“This”可设置触发器条件，点击“that”则可设置要执行的动作。



如果标记了一条twitter公共书签，那么请发布一条新的twitter信息来触发动作

首先点击this，设置一个触发条件，支持各种常见的流行网络服务，如Twitter、Facebook和Foursquae等频道（图40）。

这里选择Foursquae四方网服务，要求输入Foursquae账号验证并激活该频道。然后选择触发器条件，可以选择“Check in”签到任何地方或签到上传照片的所有地。这里选择“New Check in with photo”（下页图41），确认后即可完成触发器的设置。



创建新任务

点击“That”设置任务动作，同样也要先选择动作频道，这里选择Facebook激活该频道。激活成功后，继续选择要执行的动作，包括发布新的Facebook消息，上传照片、分享新链接等（图42）。作为示例，我们选择上传图片“Upload a new photo from url”，然后设置要上传图片的链接地址与信息。在设置时可以点击右侧的插件栏，选择插入Foursquae四方网中的照片链接、相册名称或链接地址等（下页图43）。用户无需考虑上传的新照片链接地址详情是什么，使用内嵌的代码ifttt会自动帮我们提取所需要的链接地址及其它的信息。

最后确认，即可成功创建一条新的ifttt任务（下页图44）。这条任务启动后，如果我们在Foursquae四方网签到上传一张照片，ifttt就会同时帮助我们将这张照片发布到Facebook上。

2.具有划时代意义的ifttt

从整个互联网来看，众多的Web2.0产品依然过于零碎、分散化。虽然云服务已经解决了单个应用的跨平台跨设备同步问题，但却不能解决众多产品之间的分散化问题。例如Facebook、Gmail、Dropbox、Evernote、Foursquare、

Choose trigger channel step 1 of 7

40

ifttt.com支持的服务列表

Twitter等著名的Web2.0产品，都是趋于分散化的，用户只能通过登录不同的站点展开零散的应用。而通过上文我们已经知道，利用ifttt可以将任何复杂的任务都定义为“如果事件A（this）触发，那么执行事件B（that）”这样的简单结构，实现神奇的自动化应用。举一个最简单的例子，当“iOS上的天气应用提示明天有雨”（触发器），那么就“给梦中情人发一条消息说‘我夜观天象发现明天有雨可别忘了带伞哦’”（动作）。

ifttt就是这样一款创新而神奇的云服务（www.ifttt.com），从它的名称构词就可看出，ifttt正是将“if……then”语句扩展到了整个互联网，将Facebook、Twitter等各个网站或应用通过API衔接成一个跨互联网的自动机器，每个人都可以成为随心所欲掌控互联网的行家，最惬意的是，这种看似复杂的服务压根不需掌握编程基础就能轻松玩转。

关于ifttt的一些有趣应用……

通过ifttt对各类服务展开的不同组合，ifttt可选的玩法实在是太多太多，具体还要取决于用户的想象力。

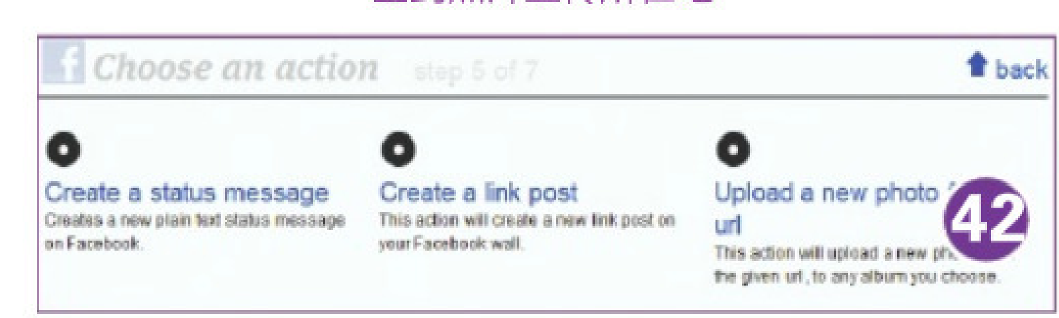
常规应用： if北京美国大使馆空气监测站的空气质量指数超过250，then发送一条提示短信到我的手机上。

八卦应用： if某男A和某女B同时check in（签到）同一个地方，then短信我的手机：“A和B存在暧昧关系，现场就在某某某地。”

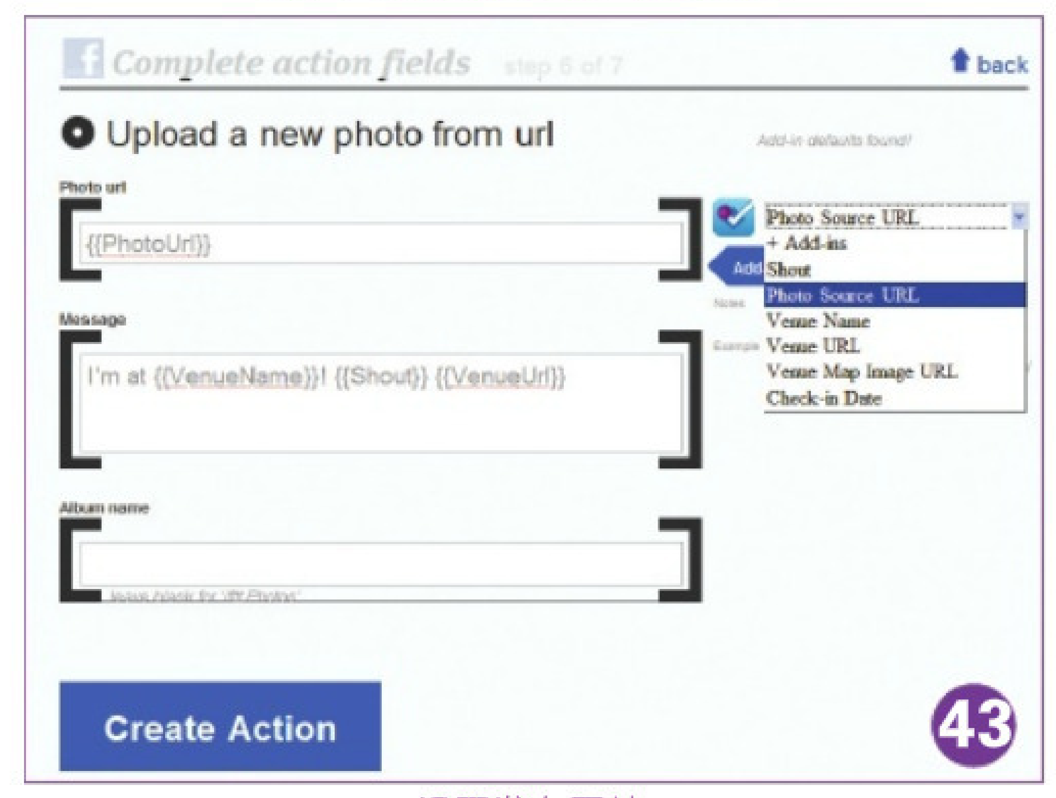
理想状态下的ifttt应用： 一旦老婆的Twitter上出现“加班”字样，立即激活一条手机短信通知。同时自动检测Google日历，找出几个今晚没有事情的老友。随后在Facebook上新建一个活动“今晚来喝酒”。一旦有超过3人同意，触发一条订餐消息给餐厅，餐厅查询Evernote找到这群人最喜欢的菜肴和酒水。



签到照片上传所在地



激活Facebook并设置触发条件



设置发布图片



成功创建一条ifttt任务

二 无限的“如果”——来自国内的山寨ifttt

尽管ifttt目前还处于测试阶段，需要获得邀请才能注册使用。但是ifttt展现的创新概念引发的火爆状况，已经使得国内出现了许多模仿形式的山寨产品。一时间，各种“如果……就……”、“如果……云……”、“如果……干……”之类的网站层出不穷，将山寨的精神发扬到了极致。



山寨中国版ifttt“如果·云”

1.山寨版的中国ifttt——如果·云

“如果·云”（ruguoyun.com）模仿得非常敬业，从创意到界面都与ifttt一模一样（图45），唯一的不同就是中文语言界面，形式上几乎可以看作是一个中国版的ifttt。“如果·云”与ifttt的原理是相同的：“如果”设定的条件被触发，那么执行预设的任务。目前“如果·云”也同样处于内测状态，与ifttt一样需要邀请码。

登录“如果·云”之后，初始默认可以创建5个新任务，发送8个邀请。用户可以使用9个频道（下页图46），每成功邀请一位用户注册，任务的创建上限就会自动加1。

点击“创建任务”，开始新建一条任务，方式与ifttt一样，只不过触发器变成了圆点，动作变成了云图标（下页图47）。在这里让我们创建一条新任务——当天气变冷时，向某个指定的手机发送一条温馨提示信息。

点击圆点图标，选择触发器。目前提供的触发器有21个，但能使用的只有前17个，包括：时钟、天气、股票、邮件、短信、搜狐微博、腾讯微博、新浪微博、网易微博、豆瓣、饭否、返还网、

砍价网、人人网、58同城、百姓网、赶集网（图48）。在这里点击“天气”，选择“激活”天气频道（图49），设置所在城市（图50），点击“激活”即可。

激活频道后，还要选择触发条件，设置“明天的温度低于”指定的温度，点击“创建触发器”即可完成触发器设置（图51）。

再次点击云图标，选择一个预设的任务动作，接着选择“短信”，输入手机号码进行验证激活短信频道。

激活动作频道后，指定动作为“给我发送短信”，再设置要发送短信的内容，最后就可以创建完成并激活一条新的天气任务了。

2.泛滥成灾的山寨ifttt

如果说第一个山寨ifttt的国内产品“如果・云”，代表着国内互联网业界对新生事物的积极模仿，是值得赞许的，那么随之而来的各种山寨ifttt就令人厌烦了，纯粹的跟风并不会带来实质上的进步。

继“如果・云”之后，又有太多的山寨ifttt出现。例如“如果・就”（ruguojiu.com），口号是“如果……就……”，还宣称“如果 [再等我几天] 就 [给你一个惊喜]”（图52）。“如果・说”（ruguoshuo.com）也沿袭了“如果・云”的风格（图53），不过可创建的任务数量略多一些。

“如果・就”和“如果・说”网站还算略有自己的特色，至少没有完全照搬ifttt。但与此同时，却又出现了许多跟风模仿“如果・就”的网站，例如“一旦就”（yidanjiu.com）、“假设就”（jiashejiu.com）等等，这些就是纯粹毫无创意的恶性山寨了（图54）。这些网站甚至有些压根就没有实质的测试内容，只在首页上面标注了“一旦上线就通知用户”“敬请期待”之类的字眼。

太多的山寨ifttt让一些IT业界观察者感到无奈甚至愤怒，于是又一个讽刺各种山寨ifttt抄袭风潮的网站顺应出现了——“如果・干”。这只是一个恶搞网站，首页其实仅仅是一张图片，充分地体现出最近层出不穷的各种“如果”网站的特色，并告诫网友，“永不上线，敬请不要期待”。



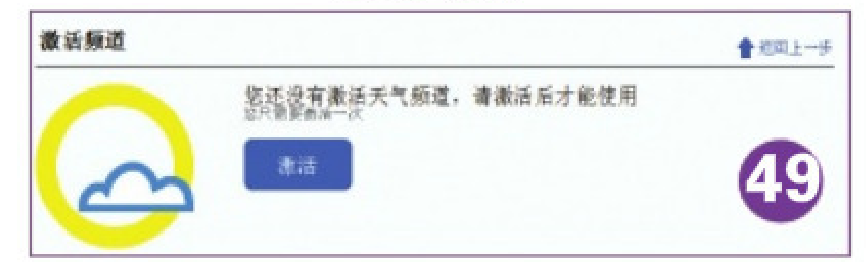
“如果・云”的个人主页



创建新任务



选择触发器



激活天气频道



设置所在地



完成触发器设置

“如果・就”网站首页



“如果・说”也是ifttt的翻版

“假设・就”也是一个山寨品

结语

不管是大获成功的网络社交服务Google+，还是划时代的神奇互联网应用平台ifttt，都体现了未来互联网的一个重要的发展趋势——以用户为中心的互联网应用平台。在这个广阔的平台基础上，各种互联网产品应用之间，以及用户彼此之间都能够更容易地交流分享展开互动。然而，虽然我们可以看到未来互联网发展的趋势，在这个发展趋势中有富含创意的产品服务势必会大获成功，但是令人遗憾的是，我们也看到国内互联网上各种山寨之风的再次横行。虽然山寨本身并不见得一定可耻，毕竟山寨也是发展过程中的一环，但永远只会跟在别人的背后拾人牙慧自身却提不出任何创新，又怎么会带来实质上的进步呢？这是个值得反思的问题。P



■ 浙江 Fall Ark

俗话说得好，生命的意义在于运动，快乐的人生源于休闲。张弛有度、劳逸结合才会赐予生活意义。当我们浏览着网上那些可爱慵懒的动物图片、纠结于那些复杂的长篇大论的时候，不知不觉间，逐渐充实的见闻就为这种看似虚无的网络生活赐予了实际意义。有时候，潜移默化增长的见识往往会比枯燥的灌输来得更有意义，这种理论，也就是“网络时代”这个栏目的价值所在。

——Fall Ark

能源战的新关键：**熊猫！**

http://io9.com/5835686/do-pandas-hold-the-key-to-reducing-us-reliance-on-foreign-oil

石油消耗进入了峰值阶段、世界能源供应再次陷入危机……随着3月份日本福岛核电站泄漏危机进一步扩大了后续影响，人类的能源前景陷入了前所未有的惨淡困局。然而就在此时，那些坚持不懈研究降低现有成本并寻找新出路的能源专家终于有了新发现，让人颇感意外的是，这次的研究成果却与我们的国宝大熊猫有着紧密的联系——这到底是怎么回事呢？

提出这项发现成果的专家是来自美国密西西比州立大学的科学家Ashli Brown，说起她的研究根源其实并不复杂：大熊猫主食里的主要养分——纤维素消化起来其实相当困难，对于改变食谱戒斋吃素的熊猫一族来说，究竟是凭借什么手段才能嚼着竹子把自己养得滚圆滚圆呢？

为了解开这个谜团，Brown教授选择了孟菲斯动物园的两头名叫“丫丫”和“乐乐”的大熊猫，对它们的正常排泄物展开了长达12个月的连续观察，得出了让令人震惊的结论：人们虽然早就知道熊猫的肠道中生活着可以分解消化纤维素的细菌，



这位大姐，您整整盯了我一年到底意欲何为？

Brown的研究却重点指出这种共生菌的工作效率高得吓人——分解木质纤维素（lignocellulose）的能力甚至连白蚁都望尘莫及！换言之，熊猫的消化系统中所蕴含的，极有可能是能够帮助人类从杂草、玉米杆、木屑等富含纤维素的工农业边角料中获取可靠能源的钥匙。

从目前的能源开发技术水平来说，常用于制造生化燃料的原材料都是可以作为粮食的农作物，例如玉米、大豆以及蔗糖等等。而在目前这个环境污染问题加剧、食物供应也不容乐观的时代，让车船飞机这些交通工具与人类争抢粮食显然不是什么理想的方案，正因如此，培养出能够稳定高效地将秸秆转化为燃料的“熊猫菌”无疑成为了一条值得重视的出路。

在探讨过能源问题之后，Brown博士不忘补上了一句保护野生动物的理由：“所以说，维护生态多样性并保护濒危动物是非常重要的。千姿百态的动植物为人类提供了无数可靠的药物和有价值的产品，如果它们统统灭绝的话，这些潜在的产品资源岂不是彻底断绝了来源？”

是的，就算为了人类自己，我们也应该保护它们。

把孩子们的画**变成毛绒玩具**

http://redd.it/jtkjt
http://www.flickr.com/people/childsown/

孩子们的想象力是这个世界上最美好的东西之一，加拿大的一家名为“属于孩子自己（Child′s Own）”的工作室就是秉承着这个理念开展了他们的业务：将孩子们信手涂鸦画出的角色，转变为现实中的一个个毛绒玩具……当然啦，适当的美化和加工步骤还是必不可少的，毕竟孩子们的画功离成熟可靠还差得远呢。

这项业务目前的收费在60加元（约合390人民币）左右，设计师在将毛绒娃娃“实体化”的过程中自然也会和客户展开交流，力求让最后的成品能够满足家长和孩子们的要求。



化作现实的涂鸦娃娃？

看着这些简陋却不失灵气的画作同时，也不禁让人唏嘘——长大成人之后拿起画笔，却往往会发现幼时的灵光早已消失得无影无踪。那些灵动自由的创造力和想象力，真的是只能存在于童年时光中的财富么？

是车还是阳台？**两者皆是！**

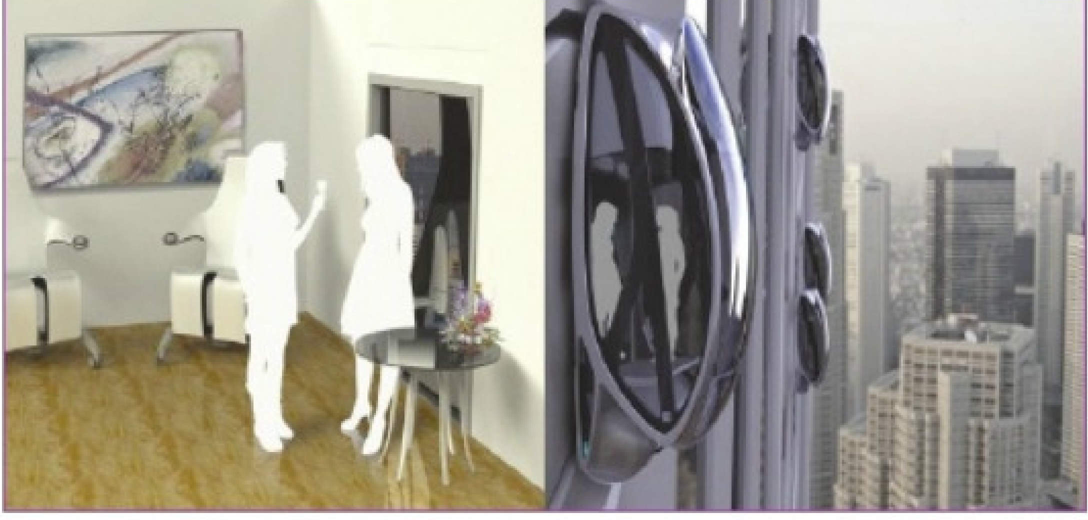
http://www.coroflot.com/romalisa/peugeot-metromorph
http://inhabitat.com/the-metromorph-concept-car-parks-itself-as-your-apartment-balcony/

车，我所欲也，车位，亦我所欲也，开着车找不到停车位，这不是我的所欲也——嗯，说句笑话而已，请不要嘲笑这个句子的语法问题……不管怎么

说，城市停车难问题的根源是可利用空间不断减少与个人需求空间越来越大的矛盾，面对这样的都市难题，到底有什么可靠的解决方案呢？

美国设计师Roman Mistiuk给出了他的答案：一款外形独特、可以爬墙、可以变形、可以当成阳台挂在房子外边的概念车设计——标致变形车（Peugeot Metromorph）。


霸气外露！


吕克·贝松诚不我欺！

这辆目前还只能停留在设计阶段的怪车光看外型就已经让人五体投地，不过，它的最大亮点自然还是突破传统车辆概念的两大新功能：爬墙和变成阳台。有关自己的设计思路，Mistiuk大师是这么解释的：赐予车辆爬墙的能力自然就缓解了地面空间的压力，而为了能让车里的司机和乘客在座驾上墙之后顺利地从里面脱身，自然就得让车子和房间连通，由此一来让车子变成阳台也就显得顺理成章了——不得不说，这个逻辑乍看之下的确无懈可击，要说有什么遗憾的话，应该就只是“目前实属异想天开”了吧。

看过《第五元素》的朋友都知道，充分利用立体空间的确是解决城市拥堵问题的出路，甚至可以说是最可靠的出路，虽然就现状来说，这辆车的构想未免过于超前，但未来的都市究竟会是什么离奇的模样，又有谁能够准确地预言呢？为了那个值得期待的未来，多一些Mistiuk这样敢于记录梦想的设计师，应该也是很有必要的吧。

25美元的“U盘PC”：我能运行《雷神之锤Ⅲ》！

http://www.geek.com/articles/games/game-developer-david-braben-creates-a-usb-stick-pc-for-25-2011055/
http://www.geek.com/articles/chips/raspberry-pi-25-pc-runs-quake-iii-20110829/

英国程序员、《过山车大亨》系列游戏开发公司的主席David Braben已经很久没有自己动手编写软件了，他最新的项目是成立了一家名为Raspberry Pi的基金会，开发出一台（？）U盘大小（！）的袖珍PC，只要连上电源接好显示器和键盘，这玩意就能流畅地开机运行：

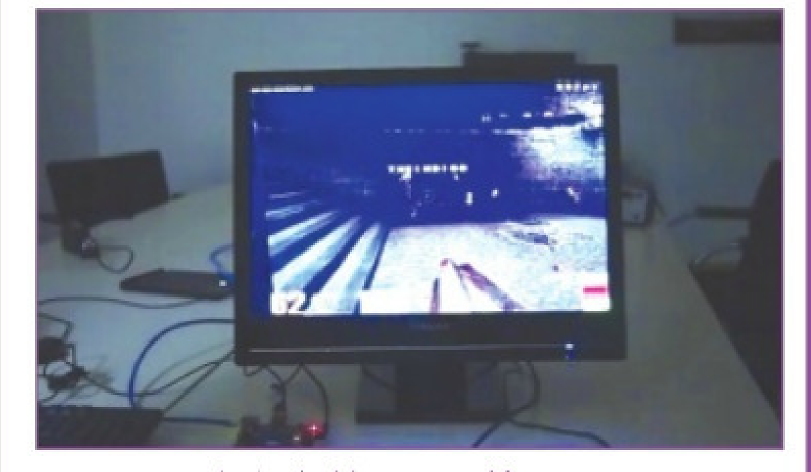
Braben认为，这样一台售价为25美元的PC，可以出售给学生们用于学习计算机软硬件的相关知识。这样小小的一台主机硬件配置自然比不上当今的主流机型，但如果用十几年前的眼光来看的话，倒也是相当可观的：700MHz的ARM11 CPU、128兆的内存、最高分辨率可达1920×1080的OpenGL ES 2.0接口、充当硬盘的则是一张SD卡……而在另一个售价为35美元的版本中，内存被提升到了256兆，并且还增加了USB2.0接口和10/100以太网卡。


这玩意不是U盘，真的

Raspberry Pi预装的系统是Ubuntu，上网办公之类的任务自然不在话下，而在8月底，公司更放出了一段在机器上以1920×1080分辨率、4倍反锯齿设定运行经典游戏《雷神之锤Ⅲ（QuakeⅢ）》的演示视频，在这样高的设定之下居然还能跑出每秒20帧左右的成绩，应该说还是相当不错的。

这台“即插即用”的电脑固然不能满足高端玩家的需求，但它的出现也足以让我们对IT业的未来充满信心：想象一下，我们目前所推崇的主流PC配置，或许在10年后就会在摩尔定律的影响下成为只需一两百块钱就能买到手的“袖珍PC”，那个时候的游戏又会有什么样的表现力？实在是值得期待呢。


上网办公毫无压力


还记得这是几号枪吗？





Google+的火爆以及ifttt的崛起，无不从正面展现了在线化应用项目的远大发展前景。虽然现今的在线工具主流开发思路依旧没有彻底脱离单打独斗的小作坊风格，但是随着业界龙头大鳄对这个领域投入的不断加深，在线化应用工具终究会迎来属于自己的标准化、平台化时代的。

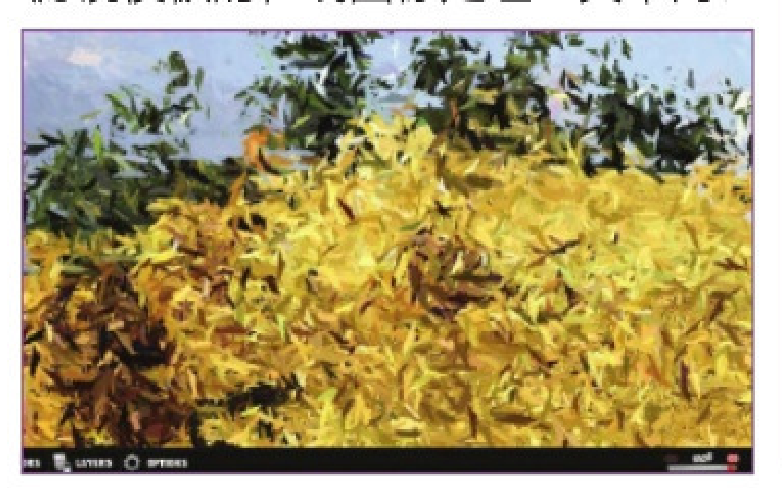
■北京 Enigma

1.人见人爱的涂鸦板——psykopaint

http://www.psykopaint.com/

模糊、锐化、裁剪尺寸、改变图片的RBG值……对于当今大多数的在线图像处理站点来说，能够提供的功能基本上都脱离不了这些套路。虽然货比三家选择优点较为突出的此类应用项目进行推荐算得上是轻松愉快的组稿思路，但长此以往难免会让人产生“换汤不换药”的直观感受。正因如此，在本期“应用在线”的最开始，我为大家准备的重点推荐项目就是一款截然不同于以往的在线图像处理工具——psykopaint。使用这件神奇的工具，我们不仅可以为自己的图片添加独一无二的美化效果，更可以抛弃原图随心所欲地绘制属于自己的画作。OK，闲话少说，接下来就让我们来看看这款工具的详细使用步骤。

输入地址打开链接，短暂的读取之后，点击页面右下角的“GETTING STARTED”箭头，可以看到3个选项出现在画面的中央。作为操作示例，这里选择最左边的“PAINT A PHOTO”，然后选择自己想要加工处理的图片进行上传。在“全屏”与“窗口”两项中选择适合自己的操作模式，看过了基本的操作键位说明之后，我们就可以正式开始加工图片了。和绝大多数提供了一堆滤镜模板的在线图像处理工具不同，



psykopaint在加工图片的操作中最强调的就是“随心所欲的手动涂鸦”——点击页面底端左侧的“BRUSHES”图标，我们可以看到6款不同的涂鸦笔刷，每款笔刷又包含多项不同的笔触，接下来想必也不需要赘述了吧，发挥你的想象力尽情涂鸦吧！

最后，虽然psykopaint无须注册就可以自由自在地展开涂鸦创作，但在创作完毕准备保存文件的时候，你会发现没有ID的话果然还是会碰上点小麻烦——未注册的使用者只能以有限的分辨率保存jpg格式的图片。不过，既然这家网站允许我们在全屏状态下进行创作，那么键盘上的截图键岂不是又有了用武之地？答案就是这么简单。

2.探索姓名背后的奥秘——babynameo

http://app.babynameo.com/

“我的父亲允许了；我也很高兴，因为我早听到闰土这名字，而且知道他和我仿佛年纪，闰月生的，五行缺土，所以他的父亲叫他闰土。”



但凡是读过《故乡》这篇小说的朋友，想必都会对我国传统中与“姓名”有关的风俗产生深刻的印象。其实，这种赐予姓名隐喻含义的习俗不仅在国内十分流行，对于同样拥有上千年文明发展史的西方世界来说，那些简繁不一的姓名背后同样隐藏着无数复杂的奥秘。很显然，在这个全球经济格局已经融为一个整体的“地球村”时代，给自己寻找一个符合西方语境的名字无疑会在与“老外”打交道的时候避免不少拗口的尴尬。那么，我们又该如何判断精心挑选的外文姓名符合自己的职业与特长呢？babynameo就可以满足我们的需求。在这里不仅能查询各种外文名称背后的释义与的流行程度，甚至连“在特定行业中这个名字出现的频率”这种数据都能找得到。最有趣的是，这家网站声称“所有的数据都建立在事实的基础上”。当然，这种“事实”应该就是网站自己建立的数据库，至于用户又该用何种态度来对待分析结果，自然就是见仁见智咯。

3.寻找ID背后的真面目——facesaerch

http://www.facesaerch.com

在2011年9月下的“网络时代”栏目中，曾经刊登过专题文章来探讨“垂直搜索”这个概念的现状与前途。其实，商业方面的运营与发展暂且不提，单从使用者的角度来看，只要能够找到合适的角度，独辟蹊径开发出符合用户实际需求的垂直搜索引擎并取得成功绝非天方夜谭。就以facesaerch为例，尽管这款搜索引擎无论在反应速度还是结果数量上都要远远落后于Google一类的业内大腕，但如果把评分指标换成“命中率”的话，那么facesaerch的实际分数丝毫不会比Google落后多少。倘若你厌倦了搜索结果与关键字风马牛不相及的百度与平均15分钟挂掉一次的Google，倘若你想要通过一个论坛ID来寻找那位发言者的真面目，那么你不妨来试试facesaerch吧，结果说不定会让你大吃一惊。



打通PC与手机的全网安全隧道
智能手机时代的VPN应用

■贵州 逍遥

关键字：VPN 远程操控 虚拟局域网

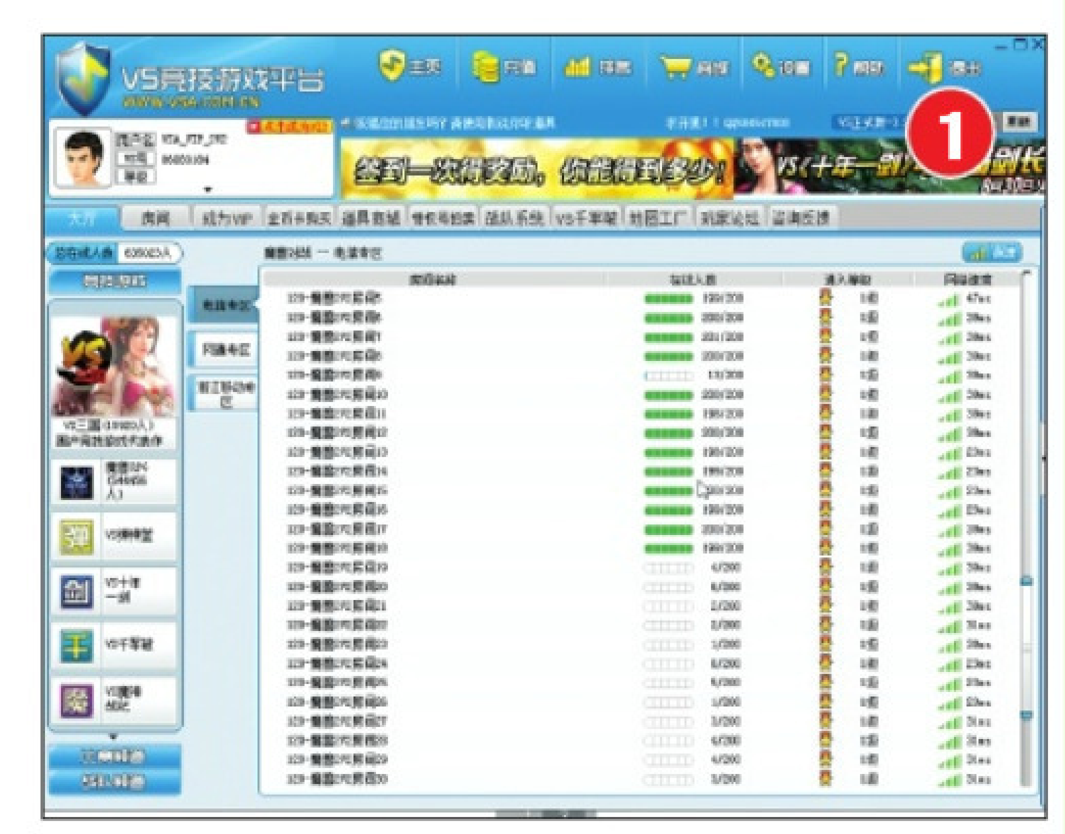
编者按：说起VPN，似乎有些人就会“谈虎色变”，普通用户脑中涌现的可能是“翻墙”或者“防跨省”，而某些网络管理人员则联想到的是黑客、非法网站等让人可怕的词汇。因此，在本文开始之前，首先向读者开宗明义，本文所讲的VPN应用绝对不是负面的。

其实VPN并不是所谓的洪水猛兽，一样可以很和谐，在计算机的诸多领域都发挥着巨大的作用，尤其在如今已经步入iOS、Android等平板电脑和智能手机流行的移动网络时代，VPN可以为无处不在的网络提供更加全面的保护与新的应用。

没那么可怕，人人都在用VPN

无论你是否听说过VPN，其实它就在我们身边——视频聊天、玩游戏、远程办公……很多的日常应用都有VPN的身影。VPN的英文全称叫“Virtual Private Network”，翻译成中文就是“虚拟专用网络”，它可以在公用网络（例如因特网）中建立一个临时的、安全的连接，是一条在混乱网络环境下的私用通信线路，就好像城市中的“公交专用道”一样。通过这样一条安全的专用通道，可以将公用网络上的任意两台或者多台电脑连接到一个虚拟的内部局域网中，进行安全可靠的文件传输、资源共享等操作。

举一个身边的例子来说明，网上有许多对战平台软件，其实质就是利用VPN的原理实现局域网游戏对战，例如在“VS对战平台”上玩《魔兽争霸》。《魔兽争霸》是一个局域网游戏，但是通过登陆“VS对战平台”所创建的VPN网络，Internet上任意两台电脑就可以共处一个“房间”（虚拟局域网）（**图1**），进行只能在局域网环境下的游戏了。



《魔兽争霸》中VS创建的“房间”：VPN虚拟局域网

在混乱与危险的网络环境中，VPN可以为我们创建一条安全可靠的网络通道，抵御来自网络上的各种安全攻击，同时可以打通网络隔离，实现快速安全的远程协助办公和资源共享。尤其对于现在的各种智能移动终端，需要与家中的电脑或者公司的办公网络进行连接以便传输文件，此时更是需要VPN大显身手为我们提供各种安全快速的访问手段。

隐私时代，VPN遨游网络保安全

这是一个人人都极度重视隐私的时代，也是一个人人都没有隐私的时代。你浏览过哪些网页、搜索过什么关键词、上传下载过什么文件、登陆过什么IM、玩过什么游戏的账号，甚至是号称极为安全的网银操作，一举一动都完全有可能在网络传输的过程中无意泄露，因为对于许多网络攻击者来说，利用网络监听截取账号密码根本不是什么困难的事情。尤其在公司、网吧等公共的网络环境中，嗅探型的网络攻击非常猖獗。

不仅在PC上，智能终端所使用的WiFi网络的安全性更让人堪忧。谁知道是否有不怀好意的人也正在连接无线网络嗅探你的密码？所以更需要VPN给我们脆弱的手机隐私提供随时随地的安全防护。

提示：VPN的私用与加密特性

VPN所创建的虚拟局域网是需要安全认证的，连接到VPN后所有的数据通信都是经过加密传输，因此传输过程中数据不会被嗅探与监听，可以有效地保护隐私与数据传输的安全。

一、最易用的VPN软件——Hotspot Shield

使用PC特别是移动PC，安装一款强大的VPN软件是非常有必要的，它可以省去繁琐的网络配置过程，直接登陆VPN网络获得隐私防护，非常简单易用。

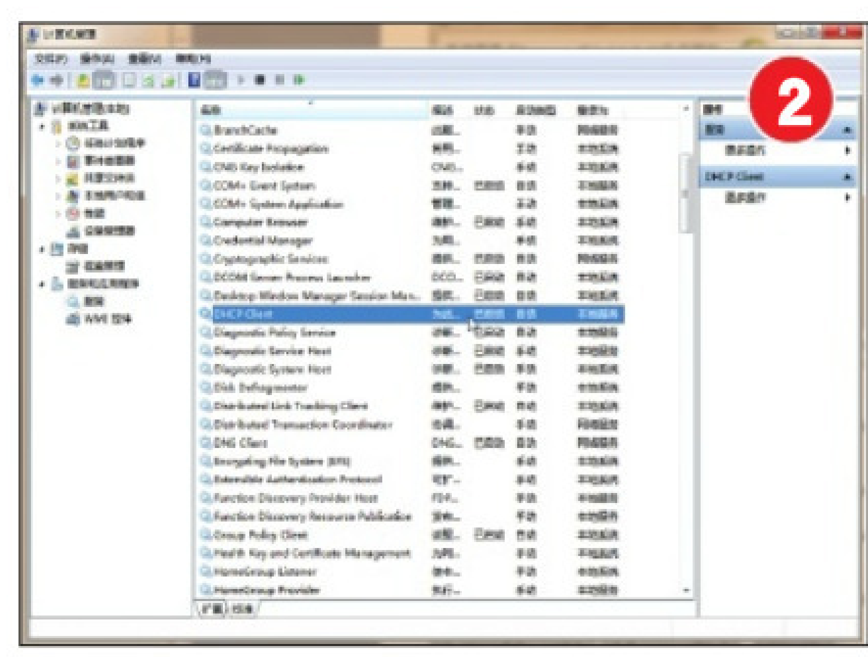
VPN软件有免费与收费之分，免费的VPN软件以Hotspot Shield最为著名。其实这款软件也是需要收费，但是免费用户每个月有3G流量，这对于普通的网络应用已经绰绰有余，只要不是下载大块头的文件，完全能够胜任。

1.配置系统，安装Hotspot Shield

因为使用VPN网络需要开启Windows的一些服务，因此在安装Hotspot Shield之前，需要对系统进行一些设置。

以Win7为例，右键点击“计算机”图标并选择“管理”打开计算机管理工具。选择“服务和应用程序”，点击“服务”，查看系统服务列表。在服务列表名称中找到“DHCP Client”，双击将“启动类型”修改为“自动”，然后点击“应用”，再点击“启动”，服务状态成为“已启动”，最后确定（图2）。

只有启用了DHCP Client服务，才能正常安装运行Hotspot Shield软件。在安装过程中，需要注意取消对安装浏览器工具的选择（图3）。另外还会询问是否允许Windows安装Hotspot Shield网络适配器，确定安装即可。



修改系统服务启动类型



取消安装浏览器工具栏

解决Hotspot Shield运行时出现“错误1068”

Hotspot Shield安装完成后，在系统中会添加4个服务，包括Hotspot Shield Monitoring Service、Hotspot Shield Routing Service、Hotspot Shield Service和Hotspot Shield Tray Service。前3个服务都是自动启动的，其中Hotspot Shield Service依赖于系统服务DHCP Client，如果该服务被禁用或运行不正常，则无法正常连接VPN，并且Hotspot Shield Service服务也无法正常启动，会提示“错误1068”（图4）。因此当出现此问题时，将DHCP Client系统服务类型改为“自动运行”即可。



系统服务DHCP Client会导致Hotspot Shield无法正常运行

2.快速打通加密网络隧道

运行Hotspot Shield后，在右下角托盘区处会有个红色的盾牌，代表还未连接上VPN网络。

右键点击盾牌图标，选择“连接/开启”命令（图5），会自动弹出一个地址为http://127.0.0.1:895/config的浏览器窗口，开始连接Hotspot Shield的VPN服务器，此时小盾牌的颜色为黄色。

当托盘区的盾牌图标变成绿色后表示连接Hotspot Shield的VPN网络成功，在弹出的浏览器窗口中点击“Details”可显示连接信息，例如IP地



Hotspot Shield的盾牌图标

址、端口等（图6）。点击页面中的“Disconnect”或托盘区图标右键的“断开连接/关闭”命令，可断开VPN网络连接。

当Hotspot Shield的VPN网络连接成功后，我们的IP会变成一个国外地址，可打开在线查询IP网站进行检测。最直观的变化就是QQ程序会掉线并重新连接。此时无论使用任何软件，所有的网络连接通信都是通过VPN加密进行的，不必担心隐私数据遭受窃听的危险了！



查看VPN连接信息

去掉Hotspot Shield讨厌的浮动广告

Hotspot Shield是完全免费的，3G流量也完全足够日常网络应用，但唯一美中不足的是在使用Hotspot Shield浏览网页时，在页面上方会出现各种广告（图7）。虽然这些广告是Hotspot Shield的收入来源，但确实太烦人，得想办法将它们去掉。

方法很简单，用记事本打开C:\Windows\System32\drivers\etc目录下的“hosts”文件，去掉文件的“只读”属性后，在文件中添加如下一行语句：

127.0.0.1 box.anchorfree.net

保存后再次浏览，Hotspot Shield的广告就会消失了。另外，在Internet Explorer浏览器的Internet选项中的“安全”设置页中，将“box.anchorfree.net”添加到“受限站点”中（图8），也可去掉广告。使用Firefox和Chrome等其它浏览器也同样可以通过浏览器设置或第三方广告过滤插件，屏蔽“box.anchorfree.net”站点，从而达到相同的效果。



Hotspot Shield在网页顶部添加浮动广告



屏幕Hotspot Shield广告来源站点

Hotspot Shield常见问题

虽然Hotspot Shield非常易用，但是由于用户修改了系统的默认设置，因此在使用软件的过程中可能会出现一些问题，下面是常见问题的解决方法。

1.运行Hotspot Shield后自动关闭

这个问题与DHCP Client服务有关，由于DHCP Client被禁用或未正常运行，会导致Hotspot Shield Service无法正常运行，从而软件自动关闭退出。

2.“502 Bad Gateway”网页错误

在浏览某些网页时出现错误提示信息“502 Bad Gateway”，无法正常打开网页（图9）。最典型的是能正常打开Google，而访问百度却出现“502错误”。

出现这个问题是由于国内许多网站禁止一些国外IP地址的访问，连接Hotspot Shield的VPN所获得的IP地址，有一部分也是被列入黑名单的。碰到这样的情况，可以断开Hotspot Shield重新连接，直接能正常访问为止。一般重新连接2、3次后，就可以获得能访问的IP地址了。

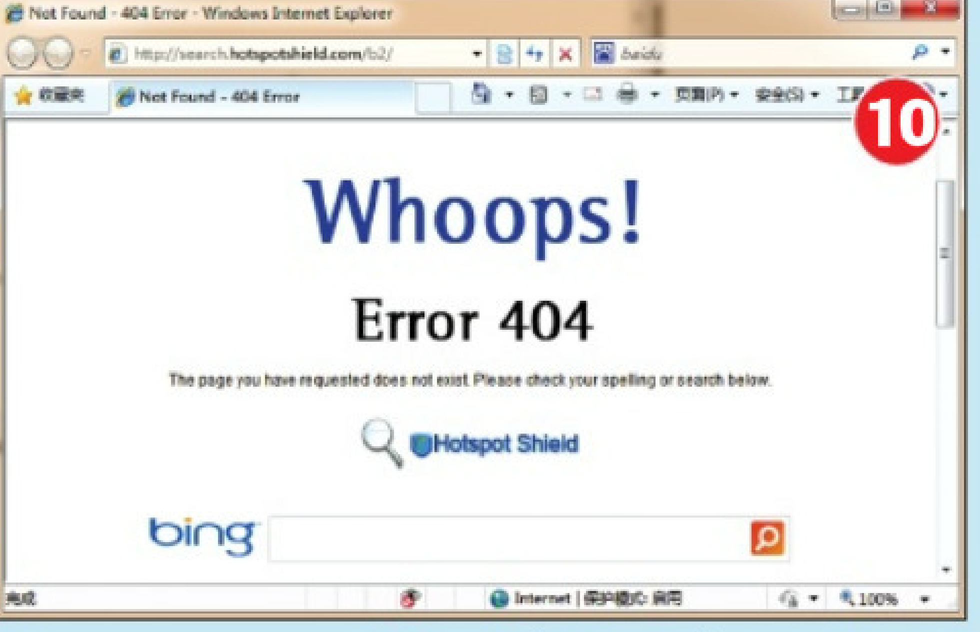
3.“Error 404”错误

在打开某些网页时，会出现“Error 404”的错误提示（图10）。出现这个问题，多半是由于DNS域名解析错误造成的。

此时如果在命令提示符窗口下，执行“ipconfig /all”命令查看网络配置，可以看到VPN连接中的DNS服务器为10.50.*.*之类的境外IP地址。显然是由于使用了国外的DNS服务器解析域名，才造成



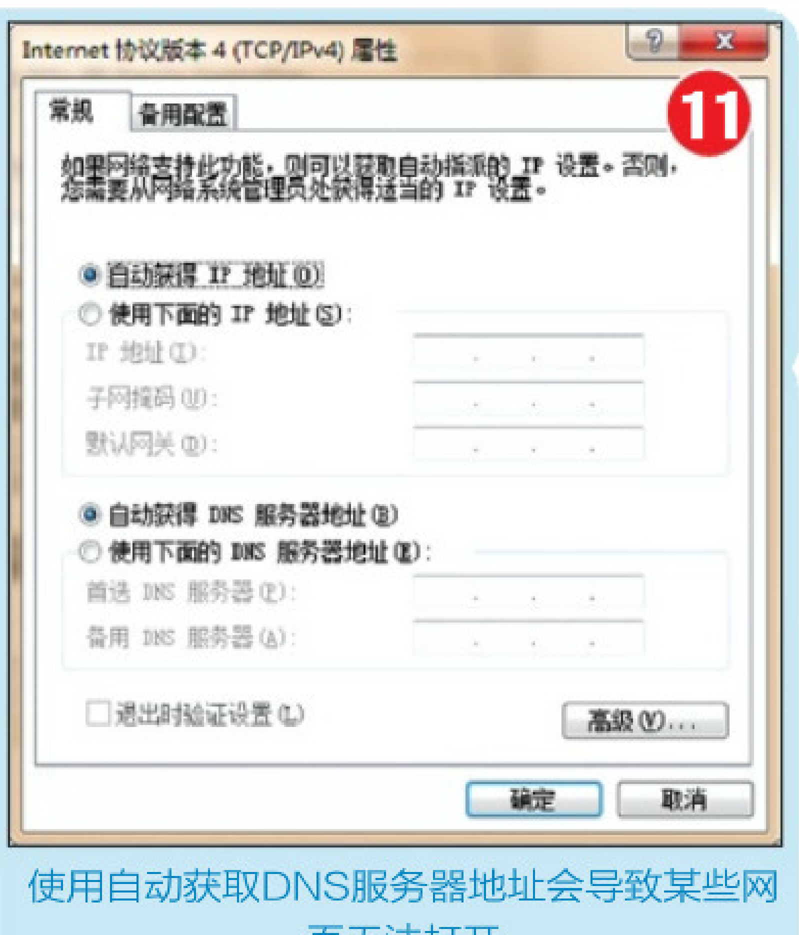
访问网站出现“502 Bad Gateway”错误



DNS服务器导致“404错误”

国内某些网站无法正常访问。

之所以软件使用了国外的DNS服务器，是由于未手动设置本地连接的DNS（图11）。可以打开“本地连接”属性，选择手动设置，将DNS服务器设置为ISP所提供的DNS地址，即可解决此问题。此外也可以使用Google提供的免费DNS解析服务器：8.8.8.8和8.8.4.4，解析效果更快更准确。



使用自动获取DNS服务器地址会导致某些网页无法打开

提示：

在Android与iOS平台上也有一些类似Hotspot Shield的VPN客户端软件，但是由于系统内核版本不同，通用性并不强，这里不作过多介绍了，有兴趣的读者朋友可在网上搜索下载安装。

二、自己动手丰衣足食，使用免费的VPN网络资源

除了Hotspot Shield以外，还有许多VPN软件可以使用，很多网络服务商也推出了自己专用VPN客户端软件，虽然使用时有所限制，但也都有免费的流量或使用期限。如果是自己动手的话，还可以不用安装VPN软件，直接在Windows系统中创建VPN连接，使用免费的VPN网络资源。

1.Win7系统中的VPN连接配置

在Windows系统中，可通过网络连接向导创建VPN连接，直接打通VPN网络安全隧道。

以Win7为例，点击托盘区的网络图标，打开“控制面板”的“网络和共享中心”。点击“设置新的连接或网络”按钮，打开网络连接向导对话窗口。

在连接选项框中选择“连接到工作区”（图12），点击“下一步”按钮，然后选择“使用我的Internet连接(VPN)”（图13），点击“下一步”按钮，在这里设置VPN网络连接信息。



设置连接类型

在“Internet地址”栏中填写免费的VPN服务器IP地址，“目标名称”用于标识此VPN名称（图14）。完成后点击“下一步”，继续输入登录用户名与密码，并勾选“记住此密码”。

最后点击“连接”按钮，即可开始连接到VPN网络了。以后如果想再次连接，可以点击托盘区网络图标，找到新建的VPN（图15），点击“连接”后即可使用。



使用Internet连接VPN



设置VPN服务器IP地址



创建VPN连接成功

2.Android移动平台上的VPN网络连接配置

在Android移动平台上也可以很方便地创建一个VPN网络连接。

1）PPTP方式连接VPN网络

进入系统主菜单，选择“设置”，打开系统设置界面。选择“无线和网络”项目，打开网络设置界面。再选择“VPN设置”（图16）。点击“添加VPN”，打开VPN创建向导。

在VPN创建向导中，首先要求选择VPN网络连接类型，一般选择“添加VPN PPTP”（图17），然后进入VPN配置选项页。

点击“VPN名称”（下页图18），设置一个用于标识VPN网络的名称。然后点击“设置VPN服务器”，输入VPN服务器IP地址，另外勾选“启用加密”

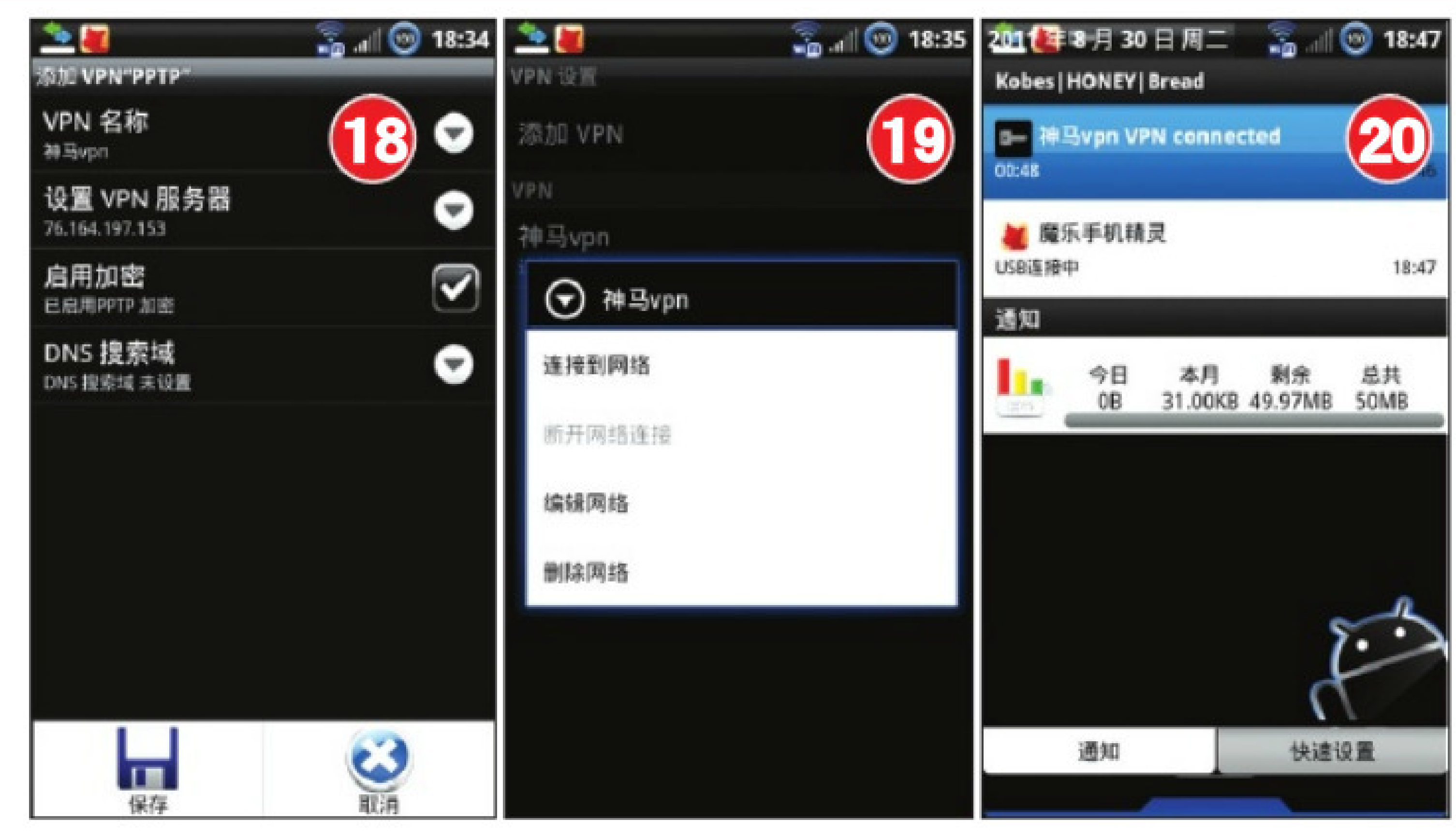


选择VPN设置项目　　添加VPN PPTP

项，“DNS搜索域”无需设置。

完成后保存即可创建成功。在VPN设置界面中，可以看到新创建的VPN连接，点击后选择“连接到网络”（**图19**），输入用户名和密码，即可成功连接VPN网络。此外，在VPN设置界面中，也可以对VPN连接进行修改或删除。

成功连接VPN网络后，在状态栏上会弹出连接成功的通知（**图20**），在这里可直接断开或重新连接。需要注意的是，VPN网络在不使用时应及时断开，否则所有的网络连接都会经过VPN进行。



VPN网络信息配置　　创建VPN连接成功　　VPN连接成功通知

特别提示：

可通过浏览器访问Google+、Facebook等网站来验证是否成功连接到VPN网络。但需要特别注意的是，除了“UC浏览器”不支持通过VPN访问网络以外，QQ浏览器、天天浏览器等其它软件都是支持的。

2）使用L2TP方式连接VPN网络

在Android平台创建VPN时，可以看到除了PPTP连接方式以外，还有其他选择：L2TP、L2TP/IPSec PSK和L2TP/IPSec CRT，这几种连接方式都是采用L2TP协议，只是在认证方式上略有不同而已。

提示：VPN的PPTP与L2TP两种连接方式

PPTP（Point to Point Tunneling Protocol）点对点隧道协议是一种支持多协议虚拟专用网络的协议，可跨越Windows、iOS、Android等各种平台安全访问网络。而L2TP（RFC 2661）是一种对PPP链路层数据包进行隧道传输的技术，它对PPTP技术进行了扩展，可以跨越帧中继或Internet等网络，可适应各种更加复杂的网络环境，例如可以很好地穿透防火墙。

许多免费的VPN资源也都提供了L2TP连接方式，连接配置方法与PPTP方式略有不同。在添加VPN连接时，需要根据网站提供的认证方式选择相应的选项。例如使用Green VPN时我们选择“添加L2TP/IPSec PSK”方式，其中会有一个“设置IPsec预共享密钥”项（**图21**）。点击后需要填写网站提供的IPSec共享密钥，即Green VPN提供的密钥“greenvpn”。

另外的两个设置项“启用L2TP密码”和“DNS搜索域”无需勾选，保存设置后即可成功创建VPN连接。



L2TP/IPSec PSK连接方式配置界面

3.iOS平台上的VPN网络配置

使用iOS系统平台的手机或平板电脑，也可以直接通过系统内置的VPN网络组件创建连接，开辟iOS加密网络隧道。

以iPhone手机为例，点击桌面上的“设置”图标进入设置界面，选择“通用”项目进入通用设置（**图22**）。在通用设置界面中点击“网络”（**图23**），进入网络设置，然后再点击“VPN”选项（**图24**）。

在VPN设置界面中，选择“添加VPN配置”（**图25**），打开VPN添加配置工具。协议类型选择“PPTP”，在



选择通用设置项　　进入网络设置项目



进入VPN设置项



添加新的VPN连接

“描述”栏中可任意填写VPN网络连接名称。“服务器”栏中填入VPN服务器的IP地址或域名，并填写好用户名和密码（图26）。其他设置保持不变，最后点击“存储”，即可成功创建VPN网络连接。

在VPN设置界面中，可以看到创建好的VPN连接。选中它并点击上方的“VPN”开关，即可开始连接。成功后，在屏幕右上角会出现VPN的小图标（图27）。

L2TP方式与PPTP方式配置差不多，不同的是多了一个“密钥”设置项（图28），输入对应的连接密钥即可。



配置VPN连接信息　连接成功后右上角有VPN图标　L2TP连接方式需要输入密钥

4.一些免费的VPN网络资源

网络上各种免费的VPN资源非常多，比较著名的有神马VPN、Green VPN和VPNCUP等。

神马VPN（http://www.luxury-magazine-online.com）能够提供比较稳定的VPN服务，拥有两条专用线路供用户免费使用，并有PC版的客户端软件。用户注册后就可以免费使用，但是需要每隔3天登录一次网站进行激活。神马VPN的VIP用户收费也不昂贵，而且没有流量与速度限制，比免费线路优秀得多。

Green VPN也是一个著名的免费VPN服务提供商，但是经常因为某些原因被国内屏蔽，比较稳定的访问地址是http://www.toinka.com/greenvpn。Green VPN几乎支持所有的操作系统和移动设备平台，提供了4条免费线路。Green VPN也提供了Windows系统下的客户端软件，无需安装可以方便使用。另外Green VPN的客户端软件可以让用户选择“全局加速”与“海外加速”两种模式，可以避免在访问某些国内网站时不能正常浏览的情况（图29）。



Green VPN客户端软件提供了两种加速模式

VPNCUP（http://www.vpncup.org）的免费用户没有带宽限制，同样提供了PPTP和L2TP两种连接方式。另外，VPNCPU还支持OpenVPN客户端软件进行连接。

远程办公无处不在，VPN牵线PC与移动终端

“轻轻地我走了，正如我轻轻地来；我挥一挥衣袖，不带走一片云彩”——不留下任何痕迹只是VPN在创建加密专用网络通道上的体现，它的最根本意义是在Internet上创建虚拟局域网，而这方面的应用更为广泛。通过虚拟局域网可以将Internet上不相连的电脑甚至是移动终端全部连接到同一局域网内，实现稳定可靠的远程桌面协助、演示与资源共享等功能。让移动办公真正无处不在！

一、打破樊篱，PC端VPN远程桌面协助

利用VPN进行远程操作，有速度快、适应恶劣网络环境强的优点，在处于内网或网关安装有防火墙等各种复杂的情况下，也能进行远程连接。在8月下的“实用软件”栏目中刊登过对PC端的远程控制专题文章，其中介绍了一款VPN远程控制软件“TeamViewer”在PC端的应用。其实类似的软件还有许多，例如CrossLoop和LogMeIn等。

1.易用的CrossLoop

CrossLoop使用非常简单，运行软件后在“共享”标签中可以看到被控端的访问代码（图30），点击“连接”即可等待其它用户的访问。



本机的CrossLoop访问代码

控制端运行CrossLoop后，可在“访问”标签中输入某台电脑的访问代码，

点击“连接”，就可以对该电脑进行远程控制了（图31）。CrossLoop的远程控制功能与TeamViewer一样强大。



连接远程主机

2.纯网页控制的LogMeIn

LogMeIn是采用纯网页的方式进行远程控制，并提供多个版本，其中LogMeIn Free是完全免费的（下载地址：https://secure.logmein.com/CN/products/free）。

在被控端主机上登录LogMeIn Free后，首先需要将本机添加为被控制计算机（图32），期间会要求安装LogMeIn服务端软件，并设置远程访问连接的验证密码。安装完成后将会自动启动LogMeIn软件（图33），可以进行各种远程协助设置，并等待远程主机的访问。

在控制端上的LogMeIn Free个人主页中，可以看到刚添加的被控制端计算机列表（图34）。如果被控制端主机在线，则显示为绿色。点击相应计算机名称下的“远程控制”按钮，就可以进行远程操控，选择“文件管理”则可访问远程文件。

连接到远程计算机时要求输入远程连接代码，登录后进入远程连接控制面板。左侧是各种远程控制功能菜单，右边窗口是相应功能页面。在默认页面可以看到远程计算机的系统信息、网络流量、磁盘分区和当前进程等各种信息（图35）。在“远程控制”页面中，可以进行远程桌面控制协助（图36）。



添加被控计算机



连接远程主机



添加的控制端主机列表



远程连接控制面板　　远程桌面控制

二、Android与PC互联，实施远程协助

随着平板电脑、iPhone手机等移动终端设备的流行，由于其优越的便携性，已经成为取代笔记本电脑和上网本实现远程办公或桌面协助的首选。下面我们就重点介绍各种移动终端与PC之间是如何通过VPN网络实施远程桌面协助的。

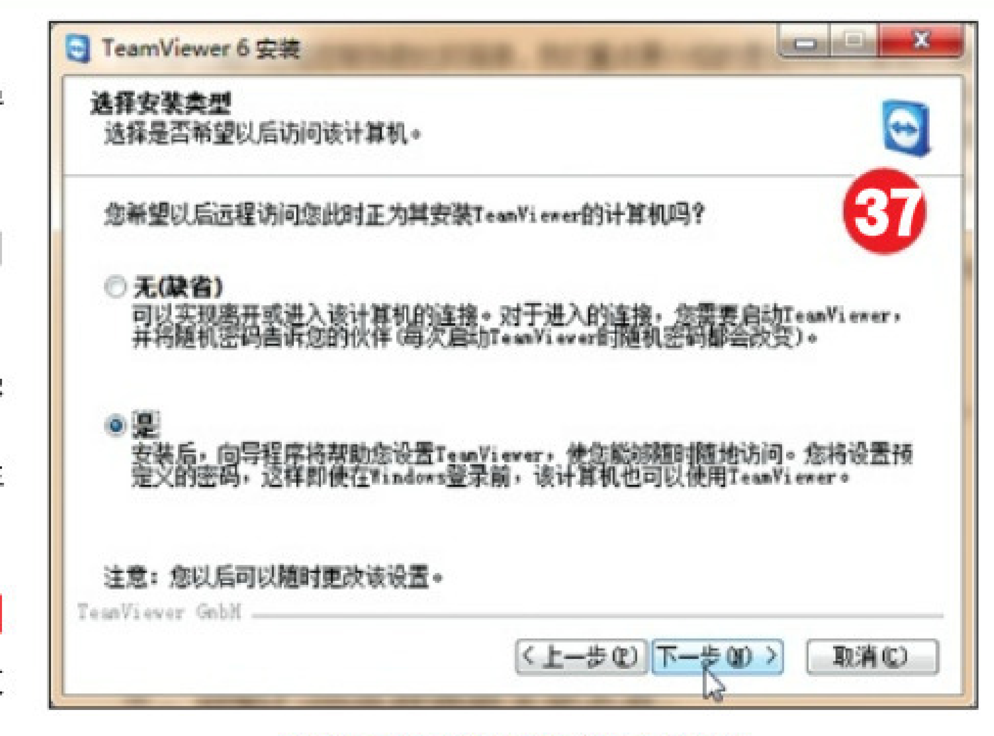
前面提到的TeamViewer软件提供了Android版本和iOS版本的TeamViewer应用（下载地址：http://www.teamviewer.com/zhCN/download），我们先来看看在Android平台上是如何通过VPN与PC互联实施远程协助。

1.在PC端建立VPN接入连接

首先，在需要远程协助的PC上安装TeamViewer软件。注意，安装时此步骤选择“是”（图37），随后设置密码以便随时访问。另外，访问权限选择“完全访问”，并注意选择“使用TeamViewer VPN”用来创建安全的VPN远程控制连接（图38）。

之后会弹出“无人值守访问”设置向导，设置PC名称与预定义密码（图39）。以后就可以无需在PC端操作，而使用Android设备远程接入控制了。

安装完成后，运行TeamViewer即可获得一个远程连接ID（图40）。在手机端连接PC主机时，只需要输入ID和预定义密码，可以不需要TeamViewer界面中生成的随机密码。



选择安装类型随时随地访问



创建VPN远程连接网络　　设置预定义密码　　只需要记住ID即可

2.Android手机远程控制PC

在手机或平板电脑上下载安装Android版本的TeamViewer。运行软件后，在“登录”页面输入远程PC的ID与预定义的连接密码（图41）。也可以在“伙伴”功能页中，直接输入预定义的计算名称与密码进行连接。

点击“连接到伙伴”按钮，即可看到PC端桌面（图42）。可以通过标准的触屏操作来控制鼠标、拖动和缩放屏幕；两个手指点击可实现鼠标右键功能。

另外，界面下方的几个按钮功能依次为关闭远程连接、键盘、鼠标右键、缩放屏幕、Ctrl+Alt+Del功能键（图43）、会话设置等。如果连接控制的速度比较慢的话，可以打开会话设置界面，在“常规→质量”中，将默认的“自动”修改为“优化速度”，还可选择“删除墙纸”（图44）。另外，也可以考虑降低屏幕分辨率。



设置连接PC端　　从Android手机远程控制PC电脑　　调出功能键　　设置远程会话连接速度

3.Android平台上的LogMeIn Ignition远程协助

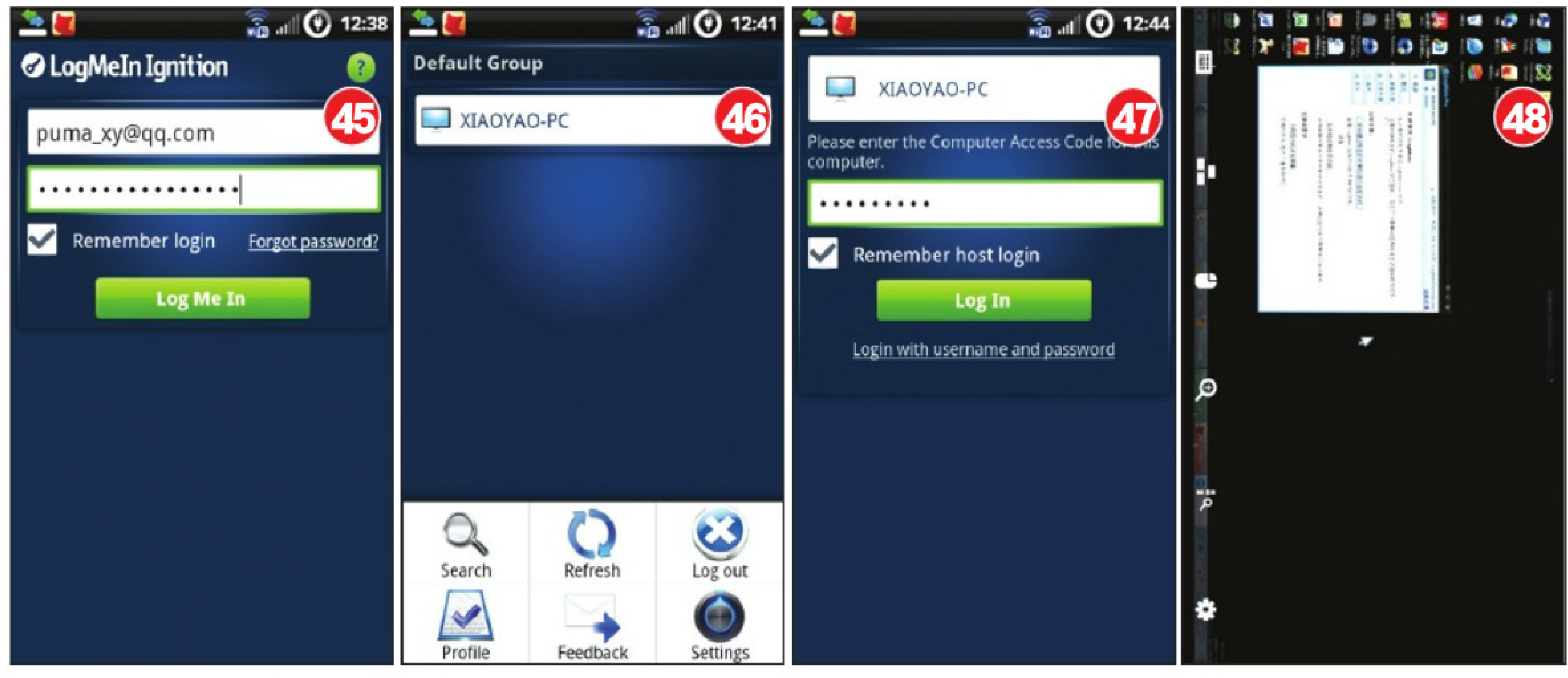
LogMeIn软件同样也提供了Android版本——LogMeIn Ignition（下载地址：https://secure.logmein.com/CN/products/ignition/android）。

在PC端运行LogMeIn Free或其它版本后，首先要将本机添加到控制主机列表中，随后在Android平台上就可以登录

LogMeIn Ignition进行控制（图45），同时可以看到已添加的PC主机名称（图46）。点击主机输入密码（图47），确认后即可建立远程连接到PC桌面。

LogMeIn Ignition与TweamViewer的远程控制操作差不多，同样可以实现控制鼠标、点击右键、移动和缩放屏幕、发送功能键等功能（图48）。控制界面下方的几个按钮也与TweamViewer非常相似，只是排列次序不同而已。

值得一提的是，LogMeIn Ignition远程控制操作的响应速度非常快，经测试在相同网络环境下，LogMeIn Ignition的速度比TweamViewer快了1～2秒。另外，在退出LogMeIn Ignition以后，被控端的PC主机会自动锁定，以保证安全。



Android平台登录界面　　已添加的PC端主机名称　　远程连接密码验证　　在LogMeIn上远程控制PC

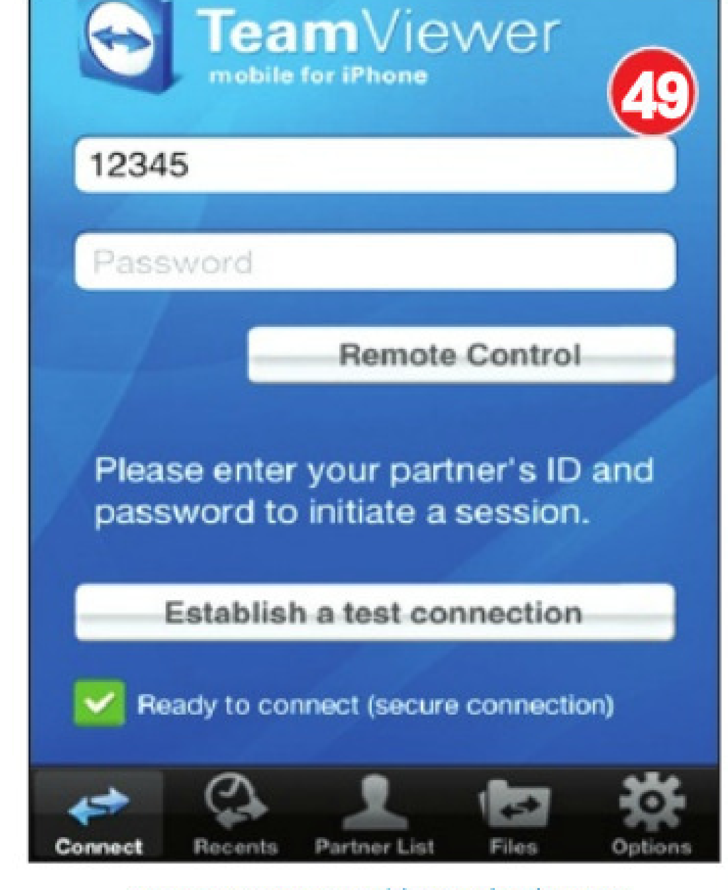
三、VPN让iOS远程协助无处不在

LogMeIn Ignition和TweamViewer也同样提供iOS版本的应用。

TweamViewer的iOS版本界面与操作跟Android版本非常相似，但是很遗憾没有提供中文语言（图49）。同样的，连接时可以在Connect功能页中输入PC主机的ID和预定义密码，或在“Partner List”中输入计算机名称及密码，点击“Remote Control”后即可连接上远程PC。远程控制桌面的操作与Android版本也是完全一样（图50）。

唯一不同的是，TweamViewer的iOS版本提供了文件传输功能。在软件登录页面中，选择Files功能页，之后连接远程PC，即可访问远程电脑上的文件（图51）。选中文件后点击下方的叉型按钮，可删除文件；点击“Receive”则可将文件下载到iOS设备。

LogMeIn Ignition的iOS版本同样与Android版本的操作相似（图52），而且也增加了文件传输功能，可从PC端上传或下载任意指定的文件（图53）。



TweamViewer的iOS版本界面



使用TweamViewer iOS版本远程操控PC主机　　从移动设备上远程管理下载PC端文件　　远程PC主机列表，点击即可连接　　远程PC文件管理界面

Internet上的“私人花园”，利用VPN搭建虚拟局域网

VPN可在Internet上创建一个虚拟局域网，如同划分出一块个人的秘密花园，将任意多台远隔千里的电脑聚在一起，轻松的实现远程办公与资源共享。虽然前面提到的CrossLoop、LogMeIn和TweamViewer软件都提供了文件传输功能，但是它们还不能方便地访问打印机和实现多台设备连接到同一局域网内，因此需要使用专门的软件。

一、加入“蛤蟆吃”，设备之前沟通无阻碍

LogMeIn为用户提供了更加专业的LogMeIn Hamachi版本（功能介绍：https://secure.logmein.com/CN/products/hamachi/features.aspx），通过此版本创建的虚拟局域网，可将办公室和家中的电脑、打印机，以及我们随时随地使用的Android手机或者iPhone全部加入到局域网大家庭中，设备之间可以随时随地相互访问。

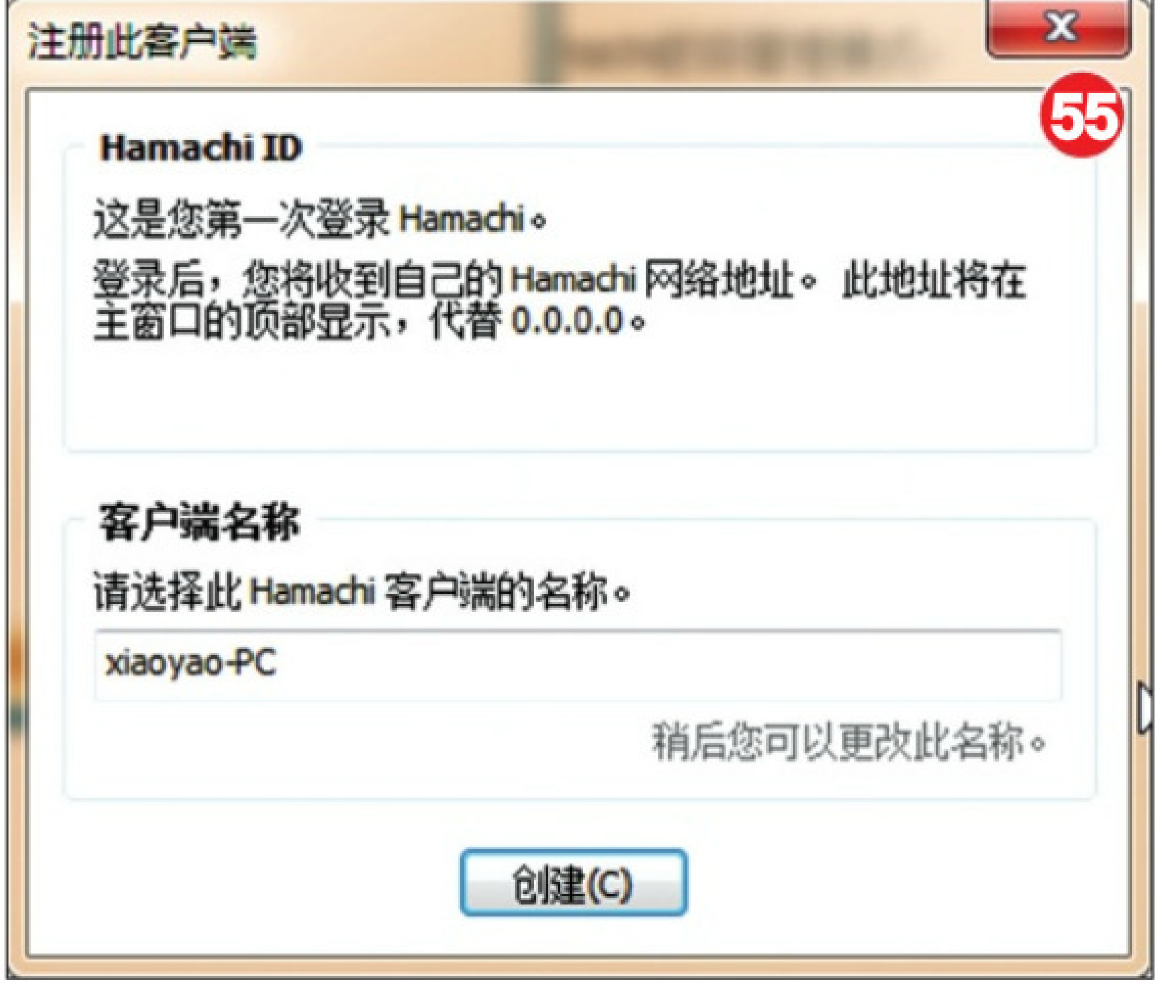
1.注册登录LogMeIn Hamachi

LogMeIn Hamachi为我们提供了两种模式：受管与非管理模式，普通用户使用非管理模式就可以了。

非管理模式需要下载并运行客户端软件（图54），首次运行时需要点击“启动”按钮，会弹出一个注册对话框让用户设置本机客户端名称（图55），这是自己在VPN虚拟局域网中的个人标识，可以随时修改。确认后即可完成登录，接入LogMeIn Hamachi的VPN服务器（图56）。



LogMeIn Hamachi客户端



注册客户端



登录成功

2.创建虚拟局域网

登录成功后就能创建虚拟局域网了。在LogMein Hamachi中不需要服务器就可以自行设置局域网平台，非常简单易用。

点击“网络”菜单中的“创建新网络”，打开虚拟局域网创建对话框（图57）。首先输入一个网络ID，也就是即将创建的虚拟局域网的名称，以便其它主机搜索并加入该网络。再设置一个加入局域网的验证密码，然后点击“创建”按钮，即可在LogMein Hamachi中创建一个虚拟局域网。



设置虚拟局域网名称与密码

3.加入虚拟局域网

创建好虚拟局域网以后，就可以将其它的主机全部加入到这个内网中来。在需要加入的设备上运行LogMein Hamachi，点击菜单“网络→加入现有的网络”命令，输入刚才创建的局域网名称和连接密码（图58）。

设置好后，点击“加入”按钮，即可成功连接到指定的局域网中了。在LogMein Hamachi界面上可以看到已加入

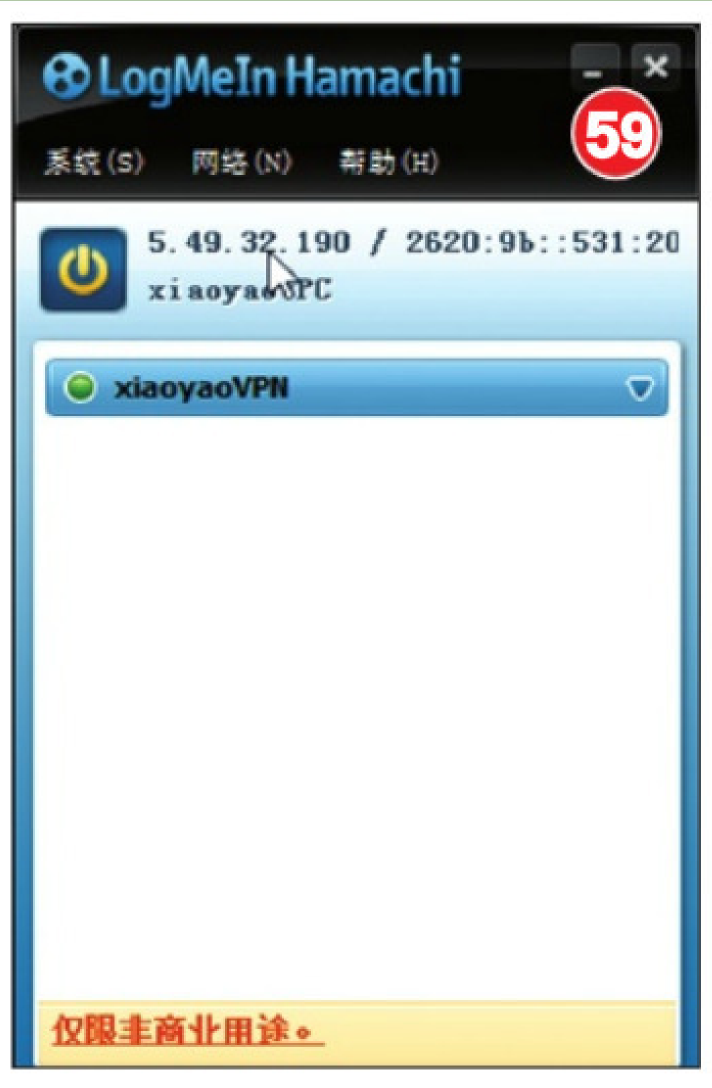
加入已有局域网

虚拟局域网的名称，以及本机在虚拟局域网中的内网IP地址（**图59**）。其它主机加入此局域网后，同样也可以获得一个相同C段内网IP。

4.VPN虚拟局域网中共享资源

加入到VPN虚拟局域网以后，在LogMein Hamachi界面上点击局域网名称，可以看到所有已加入此局域网的主机名称列表。使用右键菜单命令，可以直接浏览远程主机的共享文件，也可发送聊天信息（**图60**）。

另外，通过查看工作组计算机，也可以浏览此局域网中的主机状况。这个虚拟的局域网与真实的情况没有任何的区别，可以完全共享资源文件以及访问打印机等设备。



查看本机内网IP地址



局域网中的主机列表

二、网联PC与移动终端，打造自己的VPN服务器

虽然LogMeIn Hamachi可以方便地为PC客户端创建VPN虚拟局域网，但是它无法在手机和平板电脑上运行，需要采用“受管”模式才可以接纳这些移动设备。不过“受管”模式设置比较麻烦，而且使用起来也不方便，其实我们完全可以打造自己的VPN网络，实现真正跨越PC与移动终端的全网远程访问。

1.Win7中搭建VPN服务器

在Windows系统中可以很方便地搭建一个VPN网络，以Win2008和Win2003平台最为稳定。作为普通用户，也可以使用现有的Vista或Win7搭建VPN服务器，下面以Win7为例进行讲解。不过需要注意的是，用于搭建VPN服务器的主机，必须拥有一个公网IP地址，否则即使搭建成功也无法进行连接。如果主机处于内网中，那么可以在网关路由器上设置端口映射以便访问。

进入“网络和共享中心”，选择“更改适配器设置”。打开适配器配置窗口后，按下Alt按键显示菜单栏，点击“文件→新建传入连接”命令（**图62**）。

在创建传入连接设置向导中，首先选择允许使用VPN连接到本机的用户名称（**图63**）。为

使用LogMeIn Hamachi玩局域网游戏

LogMeIn Hamachi创建的虚拟局域网与真实的局域网完全相同，因此除了能够远程访问以外，还可以玩局域网游戏。

例如，在《魔兽争霸》系列中直接进入“局域网”游戏模式即可；而在《命令与征服》系列中则需要设置内网IP地址：首先在“网络选项”的“在线IP”中输入本机Internet公网IP地址，然后在“局域网IP”中输入LogMeIn Hamachi内网IP地址即可（**图61**）。



使用LogMeIn Hamachi玩局域网游戏

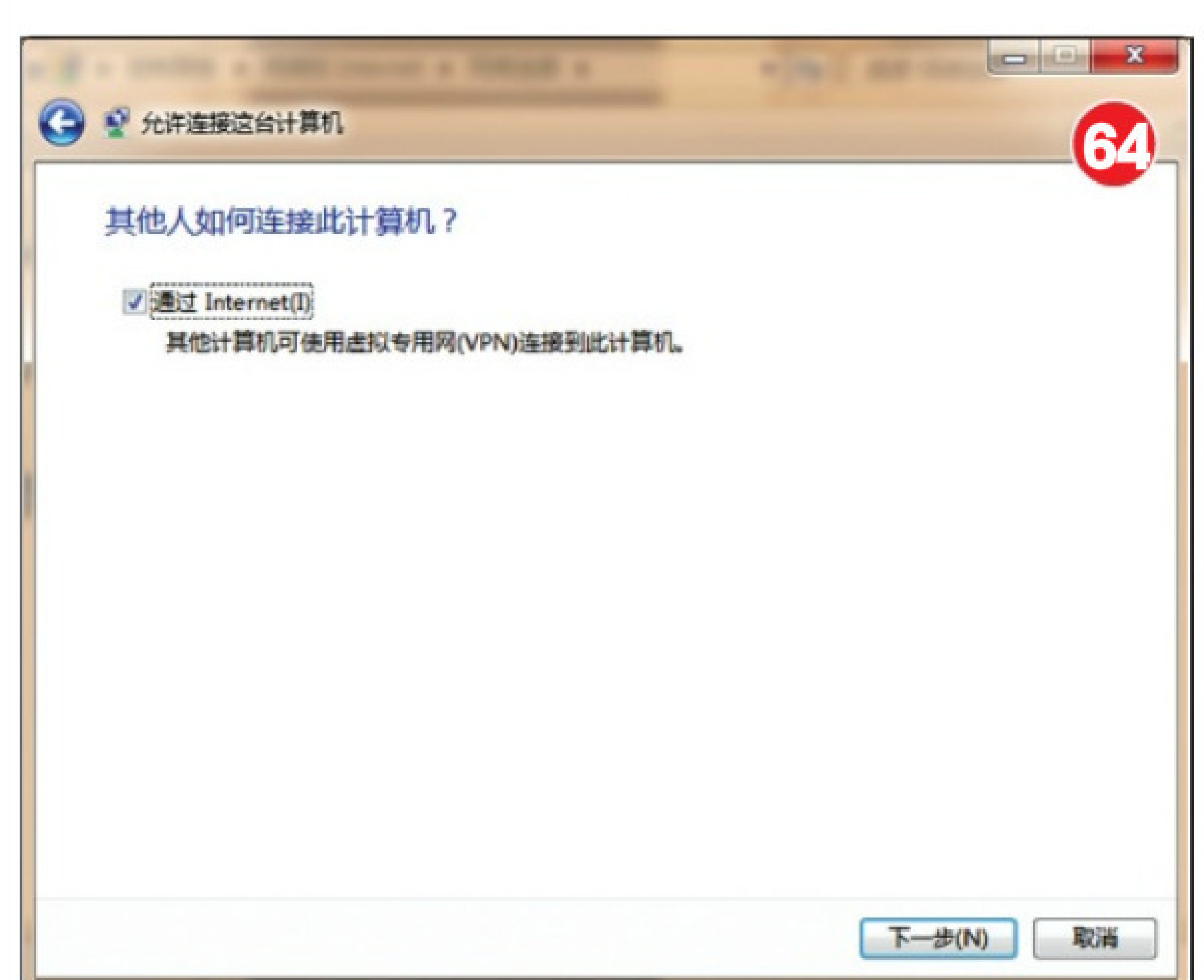


新建传入连接

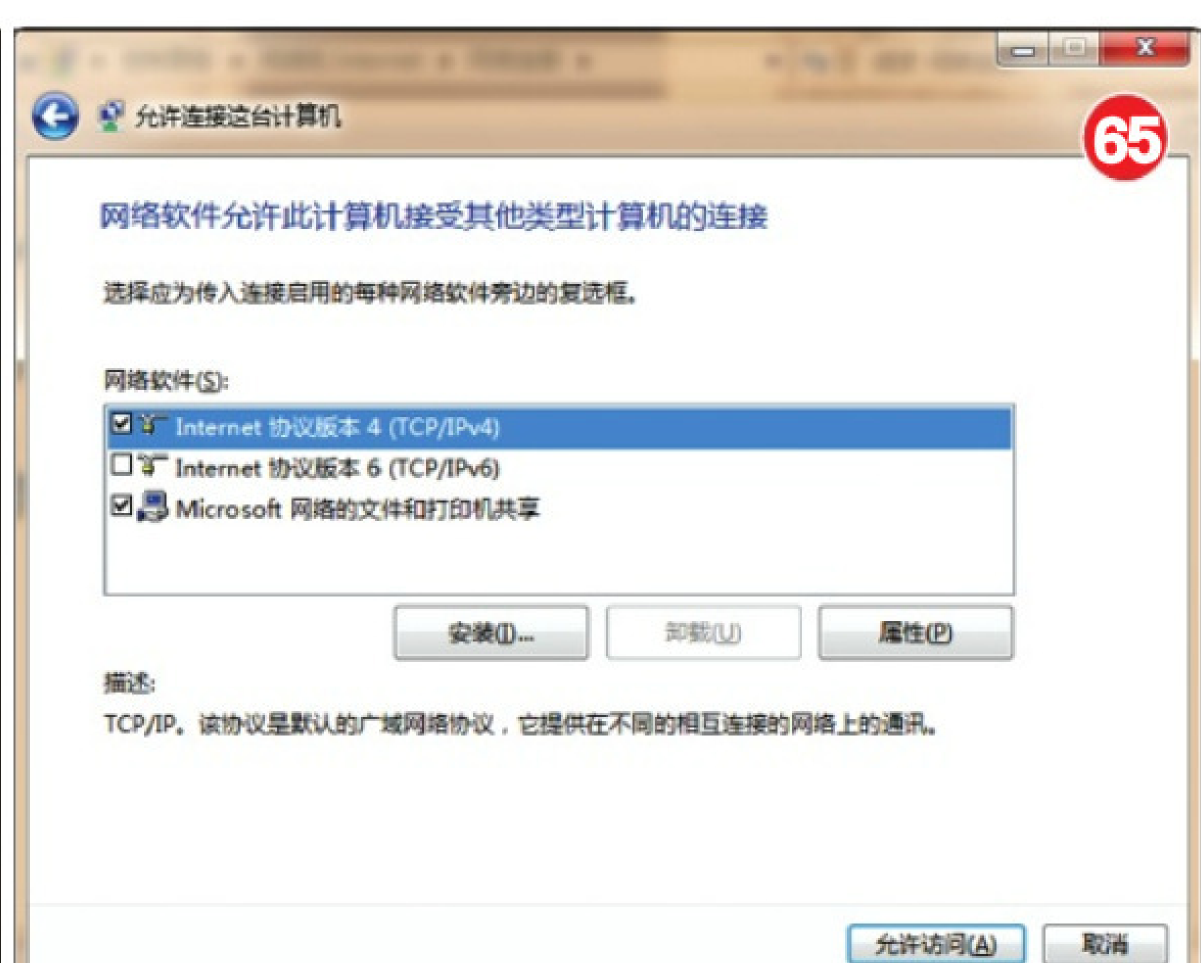
设置可连接VPN的用户名

了与系统内现有的用户名区别开来，最好新启用一个专门用于VPN连接的账户。然后选择用户连接VPN的方式，因为是在Internet上创建虚拟局域网实现远程办公，所以选择“通过Internet”（图64）。

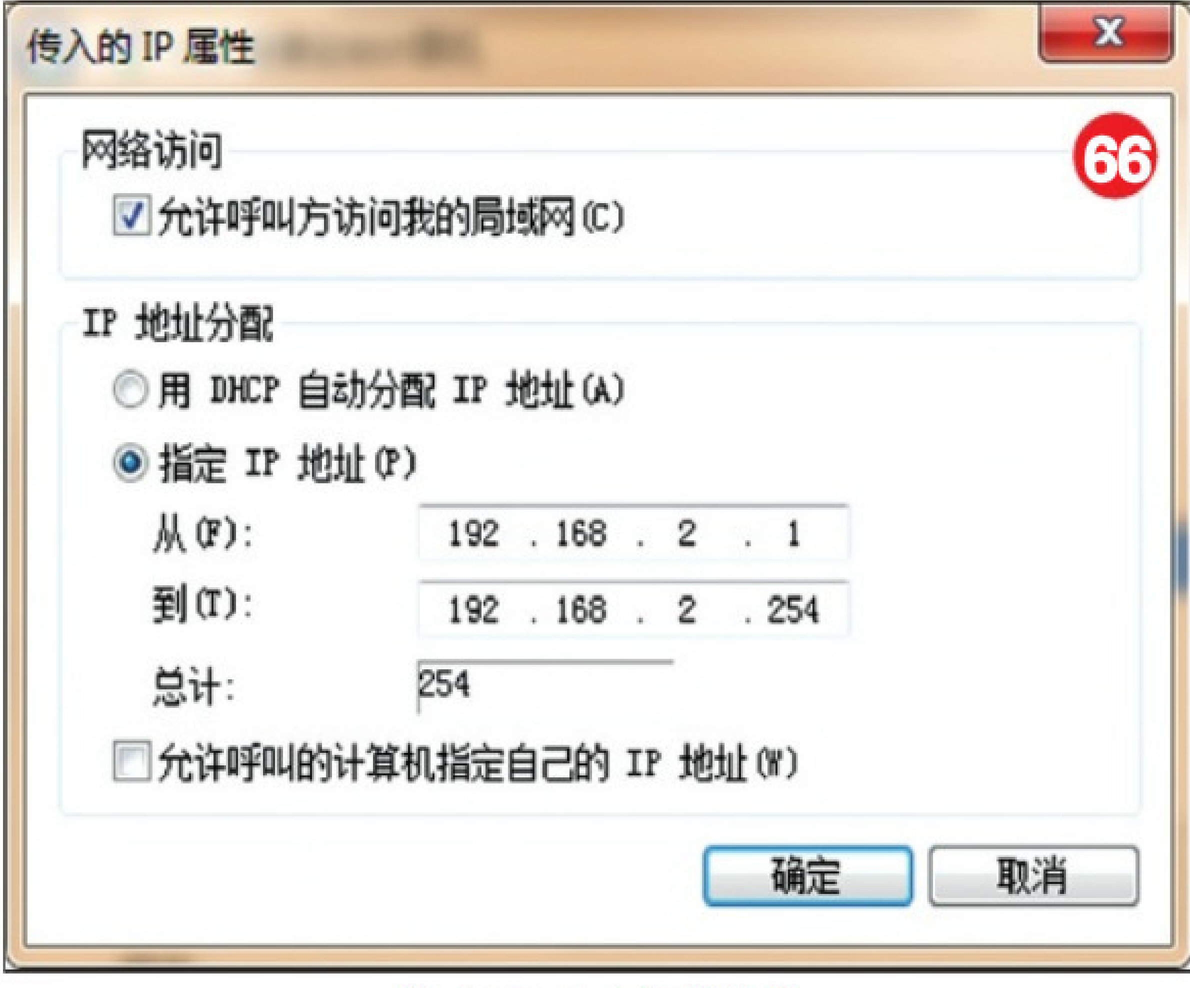
接下来设置网络参数，使用默认勾选的协议和服务即可（图65），但是需要特别设置一下连接到VPN后的IP地址分配。一般来说，本地网络没有DHCP服务器，必须手工设置VPN内网IP地址段。可选择“Internet 协议版本 4(TCP/IP)”，点“属性”按钮，选择“指定IP地址”，可设置一个空闲的内网IP地址段，例如这里设置是从“192.168.2.1～192.168.2.254”（图66）。另外，为了能够访问彼此的内网，还可以勾选“允许呼叫方访问我的局域网”。设置完毕后，点击确定即可成功创建一个VPN服务器（图67）。



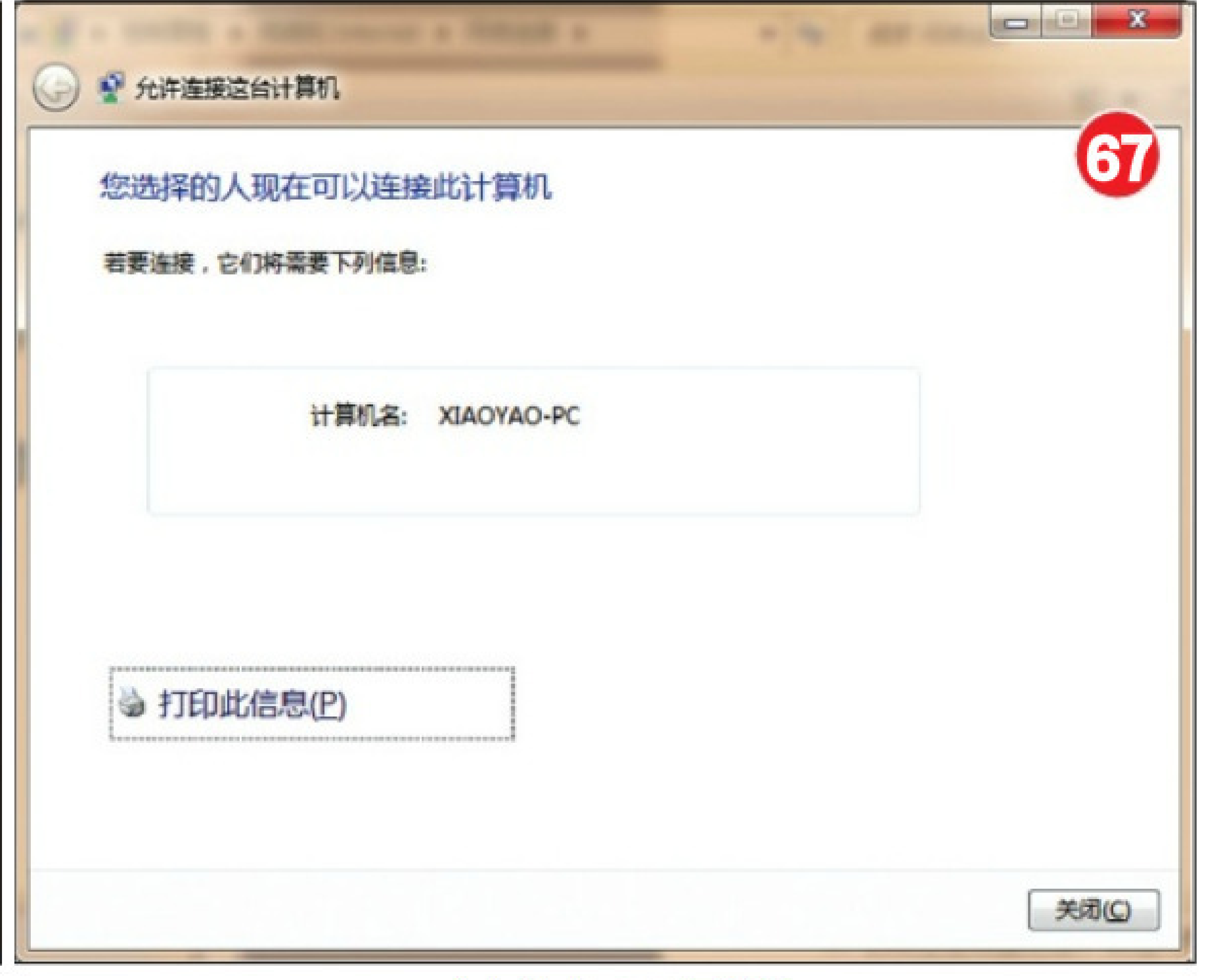
通过Internet连接VPN



设置网络协议



指定VPN内网IP地址段



成功创建VPN服务器

2.PC与移动设备连接到个人VPN服务器

搭建好VPN服务器以后，就可以在其它PC以及Android、iPhone或平板电脑等设备上，利用之前设定的账号以及VPN服务器IP地址，创建一个VPN连接访问虚拟局域网了。

无需使用VPN客户端软件，直接使用Windows系统或Android、iOS平台上内置的VPN连接功能即可，具体的连接方法可以参照前面的内容。不过在进行文件传输时，由于Android、iOS平台与Windows系统不同，需要使用第三方的软件。例如在Android系统中著名的文件管理器“文件管理大师”提供了局域网访问功能，可以搜索虚拟局域网中的共享资源。也可以新建SMB或FTP共享，将数据共享给其它设备（图68）。



多种方式实现共享资源

VPN的应用其实非常广泛，本文只是列举了其中一部分，其他用途例如通过VPN加速网游和打通南北网络瓶颈等内容，限于篇幅限制在这里就不多说了，有兴趣的读者可以利用网络继续学习。



光驱下岗，U盘万岁
——U盘安装系统攻略

■北京 世界

关键字：启动U盘 量产

编者按：几年以前，走在中关村的大街上还能看到很多卖光盘的小商贩，如今他们几乎已经销声匿迹。随着网络和闪存介质的迅速发展，光存储介质已经渐渐被人们所淡忘，对于大多数用户来说，光驱唯一的用途可能只有安装操作系统了。而且如今众多电脑厂商的上网本为了追求更加轻薄，已经不再配置光驱，用户想要再次安装操作系统，就得花两三百元购买外置光驱，这显然非常不划算。正因为如此，利用U盘安装操作系统才逐渐流行起来。本文介绍了两种制作操作系统启动U盘的方法，希望大家能够应用到实际的工作中。

利用量产工具制作操作系统启动U盘

提到“U盘量产”，可能很多人对这个概念还不太熟悉，其实早在四五年前国内的一些论坛就讨论过这方面的技术。现如今，量产工具已经趋于完善，喜欢DIY的玩家们可以随心所欲地制作出适合自己的拥有特殊功能的U盘。

U盘量产，简单的说就是生产厂商在U盘出厂前所完成的最后一道工序，其目的是使用U盘量产工具（即Usb Disk Production Tool，简称PDT）向U盘主控芯片写入相应数据，从而使电脑能够正确识别。

后来量产工具从生产厂商流出以后，很多人发现利用此工具可以使U盘具有某些特殊功能，比如：

· 分区功能，可以把一个U盘分成多个移动盘；

· 启动功能，使U盘能够模拟USB-CDROM、USB-ZIP、USB-HDD等模式成为启动盘（即本文重点介绍的功能）；

· 加密功能，在U盘里划分出专门的加密分区。

另外，有些U盘量产后读写速度能够大幅提升，有些则可以更改显示的容量大小，这也是奸商制造出扩容U盘的方法。

U盘主控芯片不同，量产工具也就不同，即使U盘是同一品牌，量产工具也不一定相同。在使用量产工具之前，推荐使用Chip Genius软件检测U盘主控芯片的详细信息。如果选择不配套的量产工具，或者在量产过程中非法操作，都有可能造成U盘容量减少甚至不可用的情况。一旦出现这些问题，最有效的办法就是使用正确的量产工具再次对U盘进行格式化，如果还是不行，就只能送修了。所以，**量产有风险，操作请谨慎。**下面，笔者就来亲身体验一下量产U盘的过程。

1. 准备工作

“工欲善其事，必先利其器”，在正式量产之前我们需要对U盘进行全方位的了解与检测。下载并运行刚才提到的ChipGenius软件（下载地址：http://dl.mydigit.net/2010/09/chipgenius.html），待自动更新数据库之后插入U盘。此时，在上方的USB设备列表中就会出现具体的U盘名称，选中并查看下方详细信息（**图1**）。

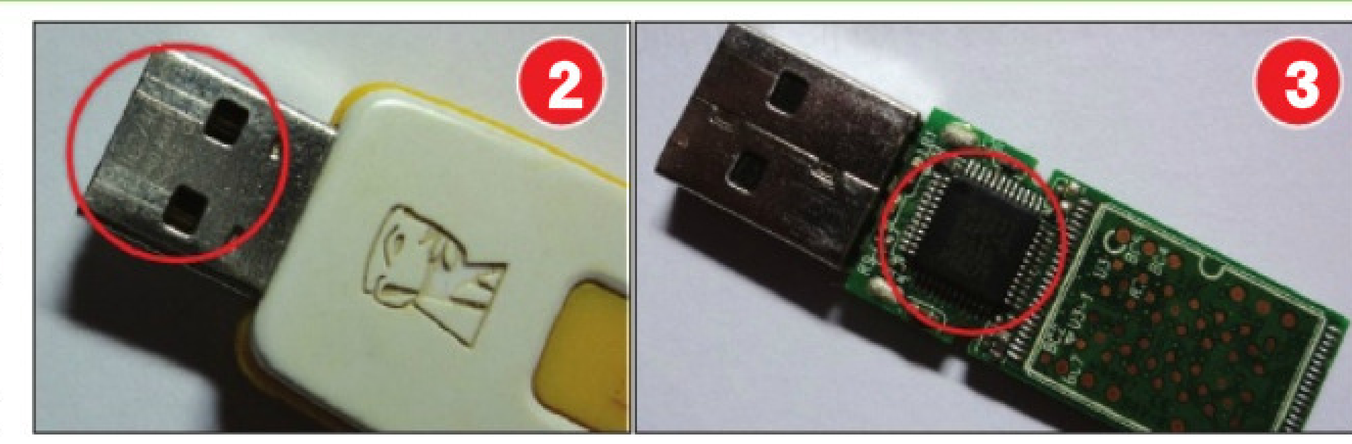


重点记录芯片型号一项

软件显示出笔者的U盘芯片型号是“SSS6690/SK6211”，为了进一步确认可以仔细观察USB接口前端的钢印字符（**下页图2**），如果有“04286”字样，那么芯片型号为SK6211；如果是“04275”，则型号是SSS6690。但是很遗憾这个U盘的钢印已经被磨损掉了，所以我们只好采

用最后的绝招——拆解U盘外壳查看主控芯片上的信息（图3）。

型号确定之后，我们就可以下载匹配的量产工具准备DIY自己的U盘了。量产工具可以利用搜索引擎寻找，或者在“量产工具下载站”下载（网址：http://www.liangchan.net/）。下面就来演示如何利用SK6211芯片的量产工具制作启动U盘。



辨别字样在第二行　　红圈部分是主控芯片，字迹为SK6211

2.量产过程

提示：

因为操作系统的原因，强烈建议用户使用WinXP进行U盘识别和量产过程，对于其他操作系统不能保证软件能够正常运行。另外，不同的量产工具操作界面也不尽相同，但步骤和原理相似，请仔细按照对应教程进行操作，推荐到“数码之家”论坛查找其他U盘的量产步骤（网址：http://bbs.mydigit.cn/）。

1）启动程序之后，软件会自动检测出U盘序列号等信息，并提示“就绪”字样（图4）。双击“就绪”按钮，将对话框中的所有信息保存到记事本备用（图5）。

2）点击“参数设定”按钮，在右边的密码框中输入“123456”并“确认密码”，之后便可以编辑其他参数。

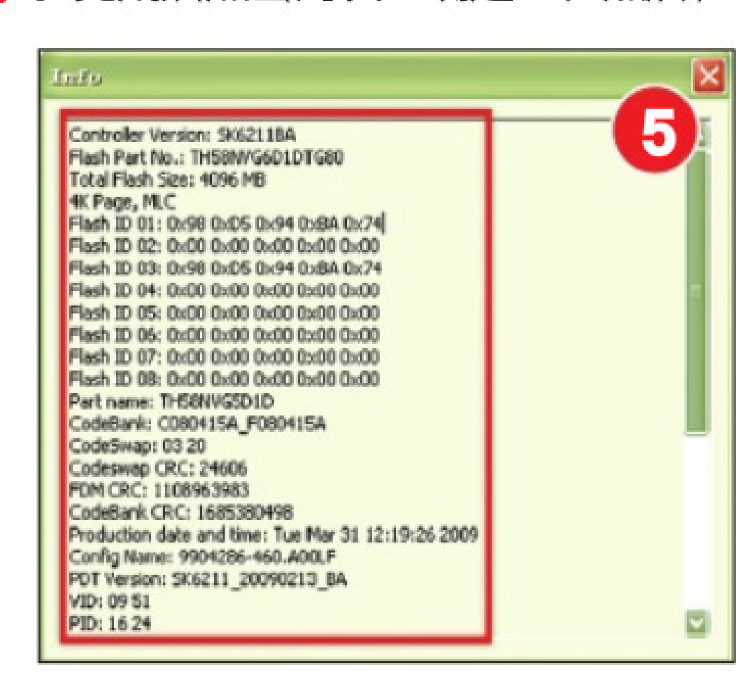
3）依照刚才保存在记事本的信息确认“制造商代码”（VID）、产品代码（PID）、制造商名称（Vendor Name）、产品名称（Product Name）和产品版本（Revision）是否一致。然后在右侧选择好对应的“控制器”（Controller Version）和Flash型号（Flash Part No.）并确认“参数设定文件中的快”与Flash型号一致（图6）（如果不一致可尝试关闭程序重新启动再次查看）。

4）点击“多重扇区”，勾选“启动CDROM功能”和右边的“使能CDROM启动”，并在上方的ISO Image文件路径中指定好操作系统的ISO文件（图7）。完成后点击两次“确定”，然后在“进阶参数设定”面板的“设定档”中选择“存储”并再次确定。

5）回到软件初始启动界面，点击“开始量产”后程序会立刻执行（图8），**（注意：此操作会将U盘格式化，请备份好U盘中的数据）**。成



量产工具正确识别出U盘


Info

Controller Version: SK6211BA
Flash Part No.: TH58NVG6D1DTG80
Total Flash Size: 4096 MB
4K Page, MLC
Flash ID 01: 0x98 0xD5 0x94 0xBA 0x74
Flash ID 02: 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00
Flash ID 03: 0x98 0xD5 0x94 0xBA 0x74
Flash ID 04: 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00
Flash ID 05: 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00
Flash ID 06: 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00
Flash ID 07: 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00
Flash ID 08: 0x00 0x00 0x00 0x00 0x00
Part name: TH58NVG5D1D
CodeBank: C080415A_F080415A
CodeSwap: 03 20
Codeswap CRC: 24606
FDM CRC: 1108963983
CodeBank CRC: 1685380498
Production date and time: Tue Mar 31 12:19:26 2009
Config Name: 9904286-460.A00LF
PDT Version: SK6211_20090213_BA
VID: 09 51
PID: 16 24

这些信息必须妥善保存



确保所有信息准确无误



多重扇区参数设定页面



正在量产中

功后会有相应提示（图9）。

6）完成后先关闭程序再拔出U盘，重新插上之后电脑会提示找到新硬件，在“我的电脑”中显示U盘被分为两个区，一个是用于开机启动的操作系统（显示为CD-ROM光驱），剩余可用空间被划分到另外一个分区（图10）。怎么样，是不是很神奇呢？



量产成功



U盘被分为了两个区

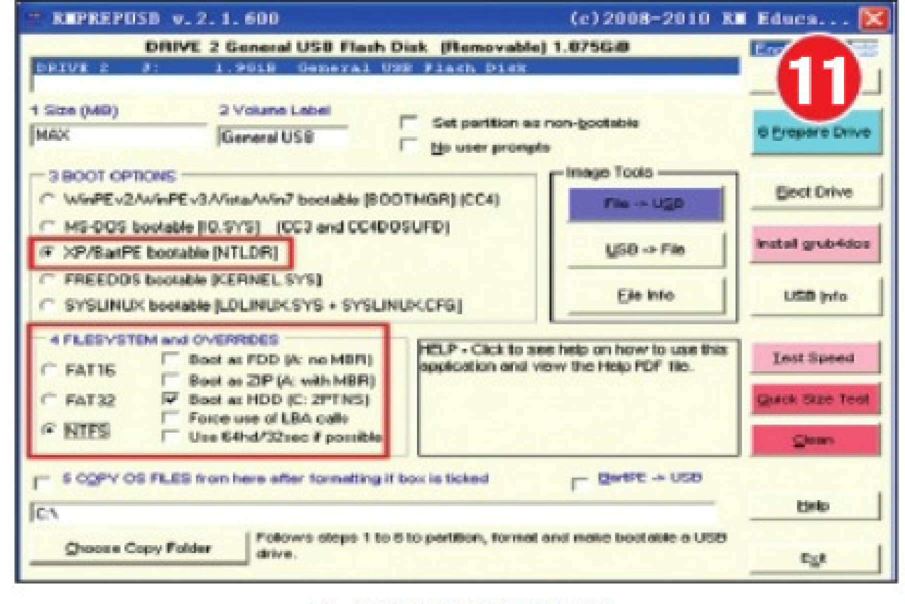
利用WinSetupFromUSB制作操作系统启动U盘

利用量产工具制作启动盘的确很专业而且比较稳定，不过操作起来有一定难度，一旦量产工具选择不当或者参数设置错误都会很容易造成量产失败。虽然有相应的补救措施可以恢复，但还是具有一定的风险。如果用户只是单纯想利用U盘安装操作系统，我们还有另外一种更安全的选择——WinSetupFromUSB（下载地址：http://www.liangchan.net/liangchan/1862.html）。

利用U盘装机的基本思路是把安装光盘镜像写入U盘，然后从U盘启动来进行安装。这里的关键就在于如何把文件写入U盘，直接将ISO镜像文件简单地复制到U盘里是不行的，因为要制作启动盘还需要包含引导信息，而WinSetupFromUSB就可以做到这一点，它的原理是利用了Grub4DOS引导系统，所以不会对芯片有任何写入操作，可以放心使用。下面就以制作WinXP启动盘为例，介绍这款软件的使用方法。

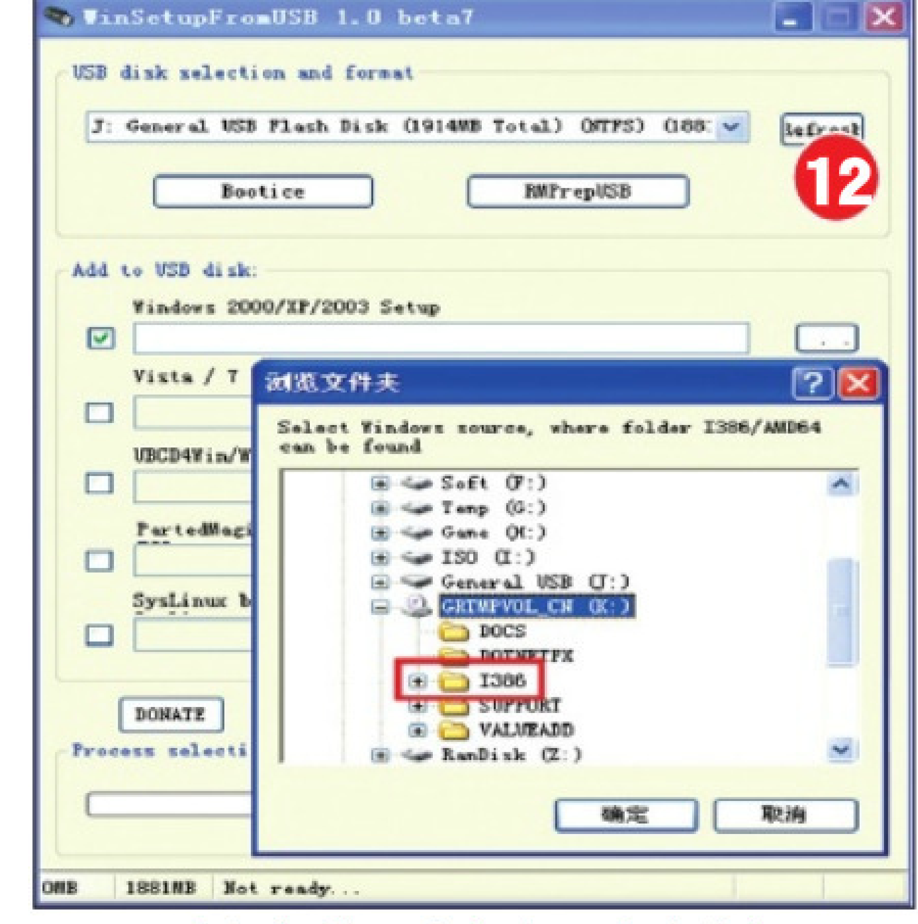
1）插入U盘并启动WinSetupFromUSB之后，软件会自动识别出U盘所在的分区，如果有多个U盘也可以从下拉列表中手动选择。

2）点击“RMPrepUSB”对U盘进行写入前的底层格式化操作。在“BOOT OPTIONS”中勾选第3项“XP/BartPE bootable”；在“FILESYSTEM and OVERRIDES”里选择“NTFS”格式和“Boot as HDD”，其他保持默认即可，完成后点击“Prepare Drive”开始格式化（**注意：此操作会将U盘格式化，请备份好U盘中的数据**）（图11）。



小心设定每个选项

3）在U盘格式化之后，我们就可以正式来制作启动盘了。需要注意的是WinSetupFromUSB无法直接识别镜像文件，不过我们可以先用虚拟光驱软件将ISO文件预先加载，然后在主界面的“Add to USB disk”中选择“Windows 2000/XP/2003 Setup”并点击右边的按钮，指向刚才虚拟出来的光盘盘符（图12），并按“确定”。一切完成之后，点击“Go”开始将数据写入U盘，文件复制过程大约需要15分钟。



确保此路径下含有“I386”文件夹

4）在用U盘安装WinXP时，首先要配置BIOS参数。一方面要将SATA接口模式更改为“IDE”另一方面要在启动设置中，将第一启动设备更改为“USB-HDD”。

5）BIOS设置完毕之后，重启电脑就可以进入安装引导界面，之后安装过程不再赘述。

提示：

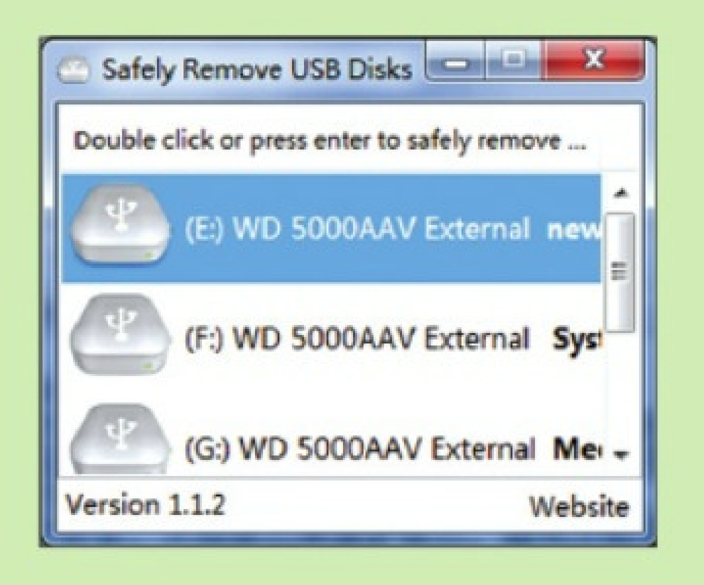
如果要制作Win7或者WinPE启动盘，可以在第2步中的“BOOT OPTIONS”里选择第1项，并在第3步选择“Vista/7/Server 2008 – Setup/PE/RecoveryISO”，之后指定好相应路径即可。

总的来说，量产工具适合有一定电脑水平、喜欢DIY的用户使用；而WinSetupFromUSB易操作、风险小，适合绝大多数人使用。不管怎样，只要做到胆大心细，相信你也可以成功。

最近有朋友爆料说在使用某款软件管理工具时竟然下载到了含有病毒的程序，并且用其自家的杀毒产品都可以检测出来，这令很多网友表示难以置信。笔者所了解的大部分软件管理工具都提供软件下载、升级、卸载等常用功能，这或许是iTunes模式的另外一种延伸，但更可疑的原因仅仅是为了占领用户桌面的自弹广告市场。都知道国内的电脑用户太好说话了，也太听话了，让你装什么软件就装什么软件，连眼皮都不眨一下，而且很多人安装软件还保持着“双击安装文件，一直点击‘下一步’直到完成”这种可怕的习惯。这究竟是谁的错呢?

■小众软件 大笨钟

USB设备弹出工具——USB Disk Ejector



□**大小：** 488kB □**授权：** 免费 □**语言：** 中文

□**下载：** http://quick.mixnmojo.com/software/usb-disk-ejector

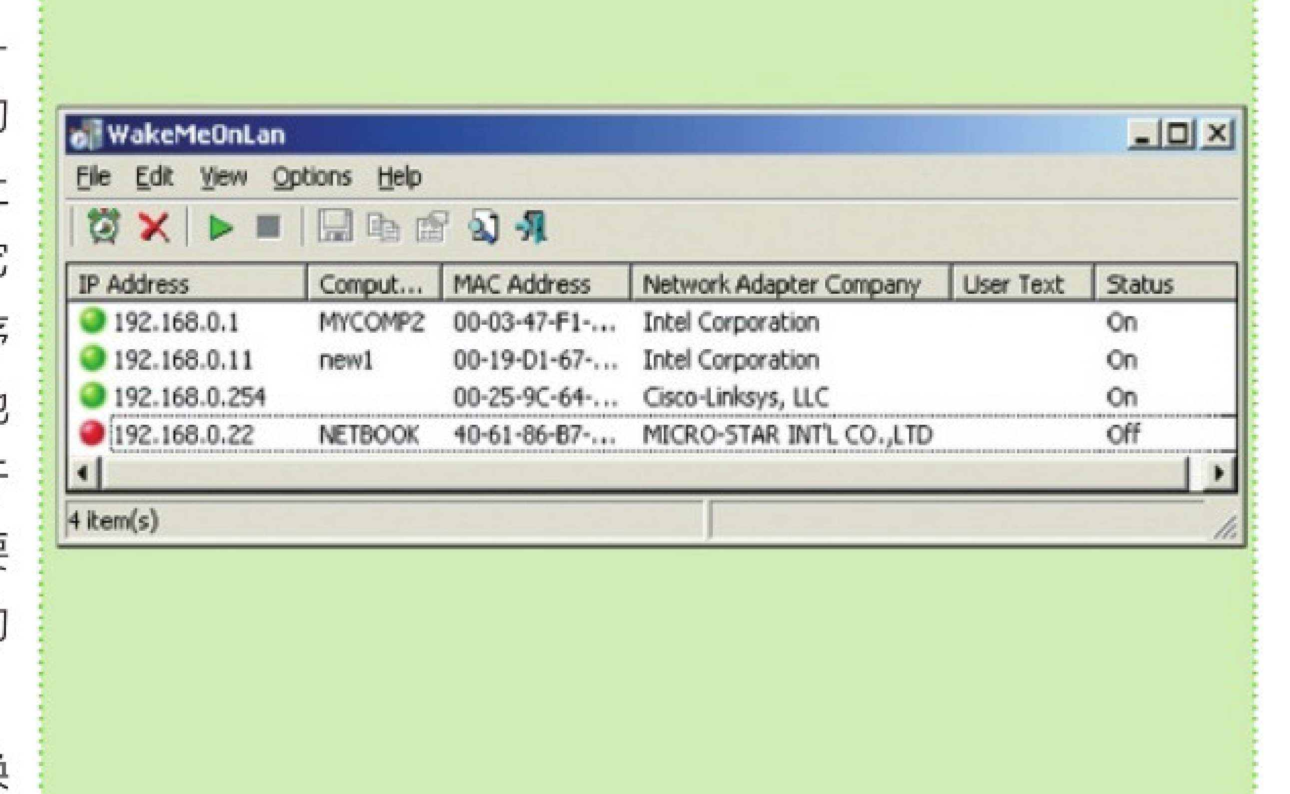
USB Disk Ejector是一款USB设备弹出工具，相比系统自带的设备移除功能，USB Disk Ejector更加灵活并且快速。运行USB Disk Ejector后，点击系统托盘里的图标，程序会以列表的形式显示目前所有连接的USB设备，此时只需双击它即可安全移除。USB Disk Ejector还支持更高级的命令行操作，也可以指定盘符进行删除，更能通过设备名称进行删除。目前仅支持WinXP以上的操作系统。

远程唤醒计算机——WakeMeOnLan

□**大小：** 663kB □**授权：** 免费 □**语言：** 中文

□**下载：** http://www.nirsoft.net/utils/wake_on_lan.html

对于经常要管理很多台电脑的管理员来说，每天的开机工作也许就很让人很头疼。WakeMeOnLan可以让你轻松的通过局域网向其他电脑发送远程唤醒命令，把它们从睡梦中叫醒。第一次运行WakeMeOnLan时，程序会扫描当前的网络环境，收集已知所有计算机的MAC地址、IP地址、计算机名、网卡信息等数据。当有电脑处于关闭或者待机状态时，就可以通过列表进行唤醒操作。要实现此项功能，需要确认主板支持远程唤醒技术（目前的大部分主板都支持，但可能需要调整BIOS中的设置），之后在列表中选中关闭状态的电脑并单击右键，点击“唤醒选中的计算机”就可以了。



轻松智能拆分大文件夹——Folder Axe

□**大小：** 60kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://bkprograms.weebly.com/folder-axe.html

电脑使用久了，往往就会产生许多占用大量空间的文件夹，它们难于管理，也不容易移动，Folder Axe可以让你轻松地拆分这些庞大的家伙。运行Folder Axe后，首先选择需要处理的文件夹，然后选择拆分的类型。Folder Axe目前提供了6种拆分方式：根据文件数量拆分（即将相同数量文件放入一个文件夹）；根据文件大小拆分（适用于刻录光盘或者对大小限制有要求的用户）；根据文件名拆分；根据文件扩展名拆分（即将JPG、WMV、MP3等文件放入不同的文件夹）；根据文件组拆分；根据文件时间拆分（可通过创建、修改或者访问时间来分类，其中可具体到小时、日期、月份或者年份）。多种拆分方式的配合，可以很容易的将一个复杂的大文件夹进行重新归类整理，当然在进行较复杂的拆分操作之前，一定记得备份重要的数据。



始终滚动你的窗口——AlwaysMouseWheel

□**大小：**20kB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://www.softwareok.com/?seite=Freeware/AlwaysMouseWheel

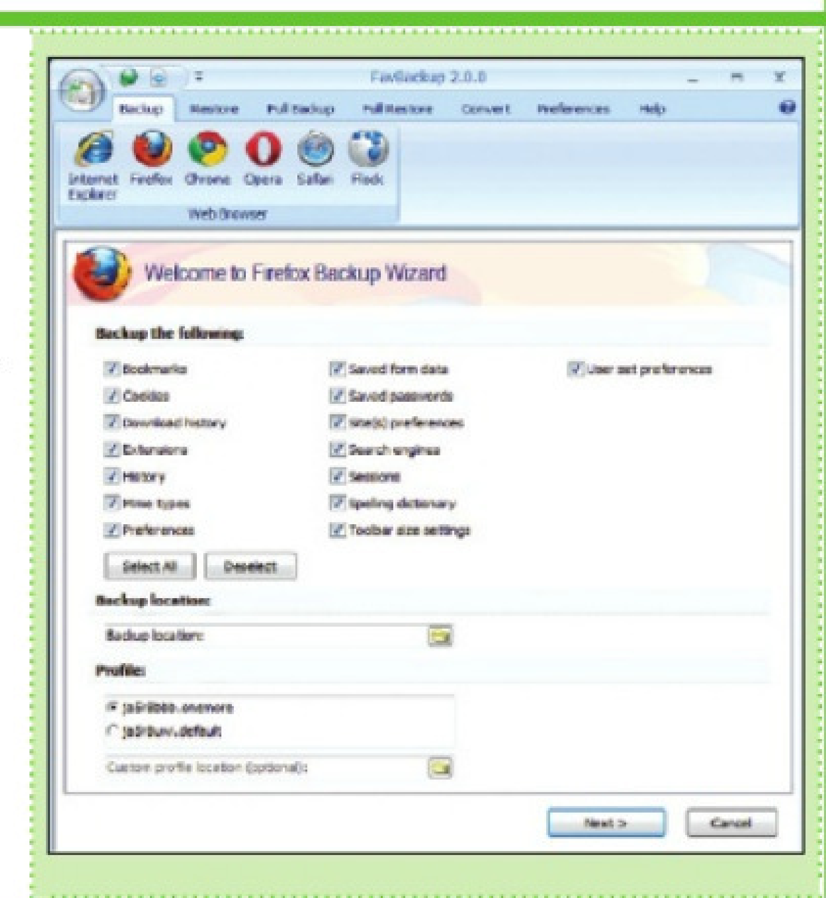
鼠标滚轮在浏览网页或者长文档时相当好用，但在正常开启多窗口的情况下，用户只能滚动当前窗口，这对于经常要进行多任务处理的读者来说有些不便，需要先切换到后面的窗口才可以开始滚动。AlwaysMouseWheel的功能很简单，运行后选择“设为活动窗口并滚动窗口”选项就可以将鼠标移动到非活动窗口并拨动鼠标滚轮，即可激活为活动窗口，免去了鼠标点击的步骤。如果选择“仅仅滚动窗口”则可以在不影响当前窗口的情况下滚动后面的窗口，非常省事省力，做到了窗口不动内容动。AlwaysMouseWheel自带中文语言，并且点击关闭按钮后会自动驻留在任务栏。笔者建议当需要彻底关闭AlwaysMouseWheel的时候，最好的办法是在任务管理器中终止其进程。

浏览器设置备份与恢复工具——FavBackup

□**大小：**6MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.favbrowser.com/backup

FavBackup是一款支持主流浏览器设置备份与恢复的工具。当网络成为很多人日常的生活方式之后，浏览器就成了电脑上每天运行时间最长的软件。除了被各种流氓程序强制修改的浏览器设置以外，很多人的浏览器都有个性化设置，尤其是Firefox、Chrome、Opera等用户。FavBackup目前支持IE6~IE8、Firefox3~Firefox6、Opera9~Opera11.5、Safari3~Safari4、Chrome1~Chrome15以及Flock2~Flock2.5版本的浏览器。备份内容除了书签、Cookies、下载历史、浏览记录和网站密码以外，还支持如Firefox、Chrome的扩展程序备份、插件数据备份等。恢复效果和备份之前的状态几乎一模一样。



多网站翻译工具——QTranslate

□**大小：**331kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://software.sopili.net/post/q-translate

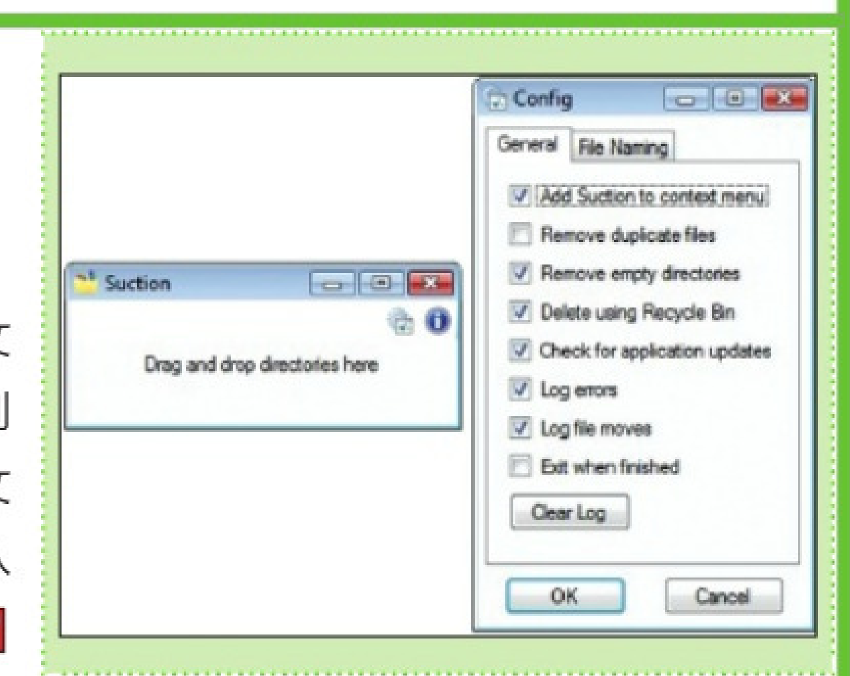
虽然笔者经常浏览国外网站，但是外语水平毕竟有限，还是需要配合翻译网站来解读个别词句。不过机器翻译终究不如人工翻译可靠，有时候为了得到一个比较准确的结果，常常要去多家翻译网站进行详细比对，才能从中梳理出一段让人可以看懂的文字。QTranslate可以帮助你简化这些步骤，程序本身就是一个典型的翻译网站界面，上面输入原文，中间选择翻译语言，下面呈现结果。而QTranslate最有特色的3个功能之一是多网站翻译，目前支持Google Translate、Microsoft Translator、Promt Mobile、SDL、Yahoo! Babel Fish 5家翻译网站，而且切换方便。另外一个特色功能是多语言虚拟键盘，支持将近30种语言，方便不同国家的用户进行文字输入，而且该虚拟键盘还能在其他程序中使用。最后一个特色功能是文字朗读，支持对原语言以及翻译后的语言进行朗读。利用这个功能，你都可以在国外订餐了！

合并子文件夹文件到父文件夹——Suction

□**大小：**315kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.geek-republic.com/software/suction

Suction是一款功能比较特殊的软件，它能够将当前文件夹下面的所有子文件夹中的文件移动到父文件夹。操作非常简单，只需将欲整理的文件夹拖拽到Suction窗口上就可以了。如果存在同名文件，Suction会自动重命名。支持多个文件夹拖放，能自动扫描并删除重复的文件和空文件夹。另外需要注意的是软件默认没有开启撤销功能，一旦误操作将无法恢复，建议在设置选项中激活撤销功能。P





国产手机厂商继魅族之后，又有了一个新的品牌：小米手机，其掌门人是著名的金山软件公司董事长、天使投资人雷军。小米手机使用的是由Google开发的Android系统，宣传卖点是号称世界上首款采用双核1.5GHz的智能手机，并且使用MIUI操作系统（基于Android深度开发），完全无锁，可随便刷机。看了这样的介绍笔者是十分期待的，但是就像对其他国产产品一样，在期待的同时又担心其质量是否与宣称的一致，真希望小米可以能让笔者彻底改变这种观点。

■小众软件 大笨钟

让Win7方便地使用摄像头——ECap

□版本：8.0.2010.1125 □大小：235kB □授权：免费软件 □作者：D8TEAM □平台：Win7 □注册费用：无

□未注册限制：无 □主页：http://www.dreams8.com □下载注册：http://www.dreams8.com/viewthread.php?tid=12851



虽然WinXP依然占据着全球电脑操作系统市场近45%的份额，不过已经有越来越多的用户升级到了Win7系统。原来我们在WinXP中的“我的电脑”里就可以打开摄像头进行拍照，但是你会发现在如此强大的Win7里竟然没有类似的快捷使用方法，只能打开特定的软件（比如聊天工具）才可以启动。Ecap的功能就是让你在Win7下也能一样体验WinXP风格的视频操作，方便地使用摄像头。运行ECap后，点击“安装Win7摄像头软件”按钮，完成之后打开“计算机”就可以看到视频设备了，之后的操作就与WinXP一样了。

点评：小工具解决大问题。越来越多的电脑、笔记本自带了摄像头，让视频聊天更加方便。但Win7取消了WinXP下方便的视频设备查看工具，让很多用户感到不便，ECap正是解决了这一问题。

小巧的桌面电台——酷狗电台桌面客户端

□版本：1.0 □大小：32kB □授权：免费软件 □作者：relyzxj □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无

□未注册限制：无 □主页：无 □下载注册：http://u.115.com/file/aq1g197d

酷狗电台是酷狗音乐推出的网络电台，每当你在电脑前无所事事的时候就可以打开来随心听歌，但是官方只提供网页版本多少会有些不便。这款酷狗电台桌面客户端的音乐库与网页版完全相同，但是可以完全脱离浏览器独立运行。酷狗电台桌面客户端可选择不同频道、通过微博分享音乐以及下载当前歌曲功能。与真实电台一样没有回放功能，但可以跳过当前歌曲。



点评：如今的互联网完全改变了音乐的传播方式，而当获取的渠道越来越多的时候，如何选择又变成了问题。网络上各种的音乐电台让我们又多了一种聆听音乐的方法。

在线私人记事本——麦库

□版本：0.9.7.5 □大小：2.95MB □授权：免费软件 □作者：盛大网络 □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无

□未注册限制：无 □主页：http://note.sdo.com □下载注册：http://note.sdo.com/client/download/maiku-setup.exe



麦库源于国外知名同类软件EverNote，是一款在线私人记事本软件，其特点是多平台支持与数据在云端保存，你可以在任何时候、任何地点使用各种设备浏览你的记录。目前支持Windows、Android、iOS以及Adobe AIR系统，对于其他平台的用户，可以通过访问网页版来使用。除了众多的设备支持以外，麦库对于内容的管理也十分优秀。所有的记录都会与云端同步，并且保存在专用的服务器中，因此数据安全性有很大的保障；提供私人分类与公开分类，可以很方便的将内容共享给好友；支持为记录添加标签，便于后期管理；根据内容类型（如包含附件、图片、视频等）进行分类筛选。

点评：麦库属于典型的云服务软件，代表着未来的发展趋势。因为个人电脑的硬盘远远比不上企业服务器硬盘的质量，所以将数据保存于服务器端是相对安全的选择。麦库作为盛大网络旗下的产品，用户可以放心使用，其多平台同步功能让数据的浏览变得更加方便。



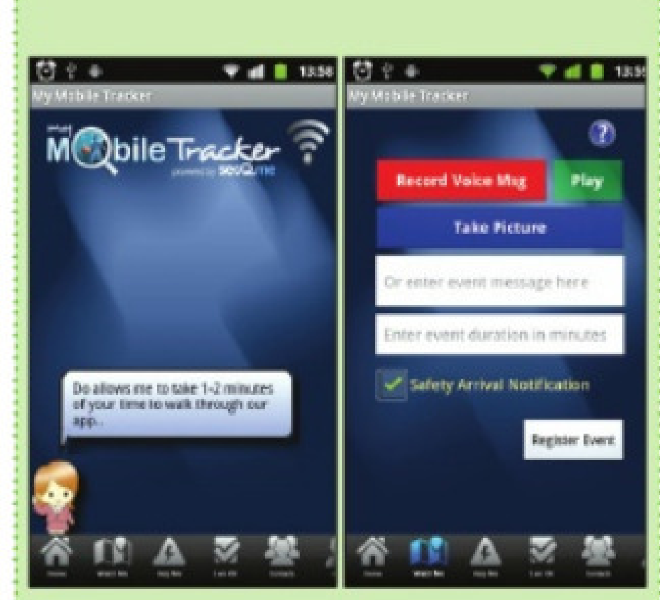
苹果、谷歌、微软、三星、诺基亚、HTC……移动互联网时代，各个公司都在移动设备市场上你争我夺，最风光的当属苹果和谷歌，iOS和Android正在引领整个行业的潮流；最有潜力的是微软，已经在移动平台上远远落后于竞争对手的它，如今渐渐在Windows Phone 7新版本的“Mango”上找回了些许自信；最容易被低估的是三星，他们拥有自己的Bada系统，各种特性也符合用户的需求，开发工具和文档也比较完备，未来完全可以随时弃用Android并取而代之（尽管这看起来几乎不可能发生）；最可惜的是HP，WebOS增加的多任务设计并没有能让消费者买账，系统过于耗电是导致WebOS出局的原因之一；最后，最倒霉的是诺基亚，人人似乎都预见到了终将被微软收购的结局。

■辽宁 马卡

有备无患——My Mobile Tracker

你可以用不同的眼光看待这款Android软件，它既可以成为乔治·奥威尔笔下的老大哥，时时刻刻盯着你的行踪；也可以是无微不至的大好人，紧要关头时可以向他求助。更贴切地讲，这款软件应该是两者的结合，它不仅能时刻跟踪，还能觉察到你何时需要帮忙。通过软件官方网站“secQ.me”提供的服务，它可以在紧急情况下拨通一个联系人号码以求帮助。使用软件前需要建立一个“Emergency Events”，代表可能会发生的紧急事件。比如在聚会之后，你需要在治安不好的城市里走夜路，就可以把它设置为一个紧急事件。之后设定紧急录音、信息以及距离等选项，最后点击“Watch-Me”，软件就可以通过GPS追踪你的位置了。安全到达后，软件会弹出窗口提示确认，如果未确认，软件会自动按照预先的设置进行“求助”。另外它还有一些方便的小功能，例如“Help Me”可以让用户事先设定好求助短信，必要时点一下即可。

点评：如果有朋友、家人需要外出，你就可以使用这款软件时刻关注他们的行踪和安全状况。另外笔者希望软件未来可以考虑加入“快速报警”功能，毕竟在某些极端情况下，求助于家人或朋友并不是最佳选择，需要警察或医生的帮助或许才是最首要的。

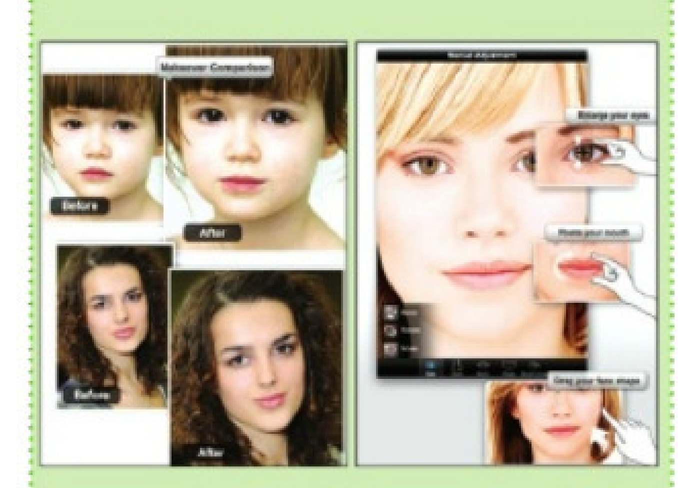


软件有详细的使用向导，按钮和提示框也特别显眼

一人千面——Makeover

PC上的变脸软件你一定用过，是一款只要在照片上设定几个关键点，就能改变人脸特征的趣味软件。现在你也可以在iPhone上玩到类似的软件了，配合自带的照相机，实现即拍即改，是不是很棒呢？运行后，软件会显示一张示例照片，界面下方有4个按钮，可以先选择第2个调节照片的明暗度，完成之后选择第3个进行关键点设置。在该设置下，软件分为两种调整模式：“4点”和“缩放”。第一种是手动设定关键点，第二种是自动设定。我们可以发现，与PC上可以设置8个以上关键点的软件相比，Makeover略显简单而且精确度也有待完美，但好在实际使用过程中并未感觉到明显差异。完成设置后，点击“Next”进入下一个界面，在这一步你可以修改照片的五官特征，可以用手指按在某个部位上调整，或者摇一摇手机，让它随机修改。屏幕右上角的“Apply”按钮用来对修改好的图片进行保存，而屏幕右下方的“逆时针”按钮用来撤销所有修改，还原照片的初始状态。另外软件也兼容iPad，利用其大屏幕可以实现更精确的调节。

点评：很有趣的一款软件，价格也可以接受（0.99美元），但可惜的是功能比较单一，未实现如化妆、调色等美化功能。



自由调整眼睛、嘴唇、鼻子的大小和位置

图片摇一摇——PhotoShake

在众多的图片美化软件中，PhotoShake可谓名不虚传而且有趣，它不仅Android、iOS平台通吃，还提供了许多漂亮的装饰画框以及新奇的编辑功能。软件有多种模板，包括单张（single）、拍立得（instant）、组合（multi）、照片墙（grid）、壁纸（wall paper）和宽幅（wide），不过在免费版本中，拍立得、照片墙和宽幅无法使用。导入照片以后，笔者推荐最有特色的“组合”功能，它会自动将图片排版，变成类似漫画书的样式，你还可以在图片上面添加气泡式文字。如果摇一摇手机，软件还会随机变换样式，用户无须为麻烦地选择而担心，总有一款能够让你眼前一亮。另外很多时候，画面的网格会挡住图片中人物的脸部，用户需要手动调整图片位置，方法是在某个画格中按住图片，小心移动即可。

点评：这款软件的创意超群，操作也很简单，用户不仅可以把修改好的照片存储在本地，还能通过邮箱、社交网站等方式共享给好友。不过免费版限制较多，喜欢的话推荐使用收费版。



像漫画一样记录生活



阴阳界——幻游太虚境

中国移动手机游戏 China Mobile Games

□**版本：**1.00 □**大小：**310kB □**费用：**8元 □**平台：**Java

□**类型：**角色扮演 □**下载方式：编辑短信67651发送至10658899**

□**推荐玩家：**时间充裕者以及对角色扮演有爱的玩家





角色扮演游戏一直占据着主流游戏市场，但是在手机平台却恰恰相反，优秀的角色扮演游戏少得可怜，而大多数被玩家津津乐道、被媒体关注最多的总是耐玩的休闲类游戏，这和手机的便携性是有必然的联系。但这一切并不能说明手机平台不存在好玩的角色扮演游戏。

《阴阳界——幻游太虚境》就是一款不错的角色扮演游戏，它讲述了古老的帝国——“安纳斯”遭遇困境后，几个年轻人为了寻找解决办法所发生的故事。该作引入了时下流行的穿越元素，将帝国与手机串联起来。同时主人公修恩与布莱特、菲碧兄妹的相遇也成为了整个剧情的转折点，究竟他们与黑耀圣徒之间的恩怨会如何发展，这还需要玩家自己来体验。该作的画面比较唯美，人物对话时的大图显得很有冲击力。操作上相对比较简单，除了上下左右及确定键以外，几乎没有多余的按键，因此也算是十分方便了。



点评：《阴阳界——幻游太虚境》的画面偏重日式卡通风格，颜色鲜艳、人物饱满，背景也十分精美，如果该作在音效方面适当加强的话，相信会有更多玩家喜爱上它。

系统	★★★★★★★
画面	★★★★★★
音效	★★★★★
剧情	★★★★★★★
操控	★★★★★★
耐玩	★★★★★★☆

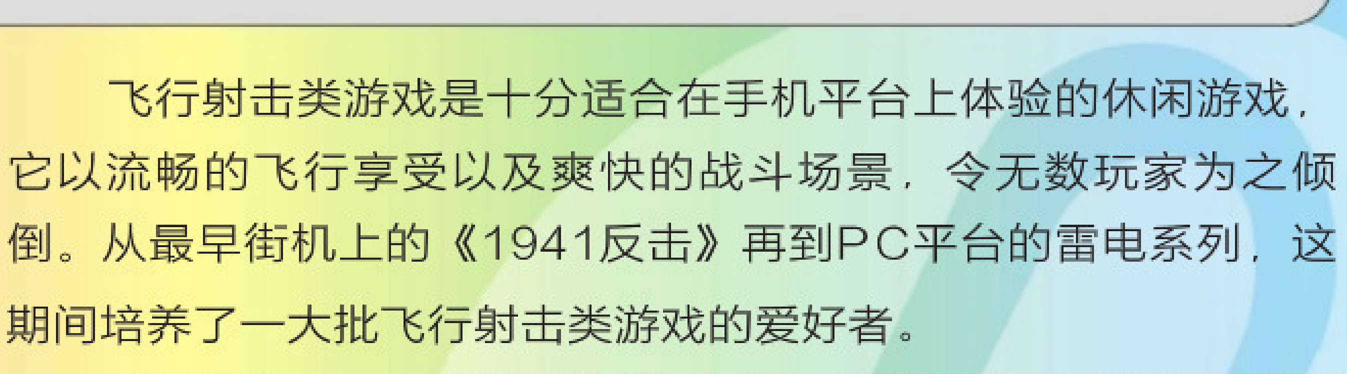
空战无双——雷暴2012

□**版本：**1.00 □**大小：**339kB □**费用：**8元 □**平台：**Java

□**类型：**射击 □**下载方式：编辑短信67652发送至10658899**

□**推荐玩家：**飞行射击死忠爱好者





飞行射击类游戏是十分适合在手机平台上体验的休闲游戏，它以流畅的飞行享受以及爽快的战斗场景，令无数玩家为之倾倒。从最早街机上的《1941反击》再到PC平台的雷电系列，这期间培养了一大批飞行射击类游戏的爱好者。

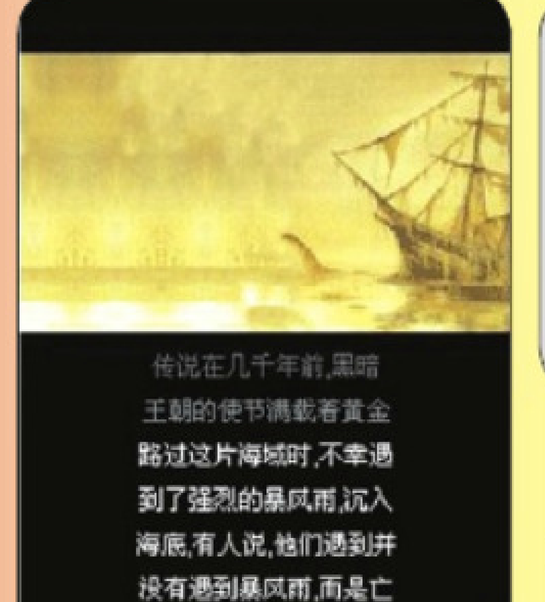
《空战无双——雷暴2012》作为一款飞行射击类游戏，自然空中战斗部分是大家关注的重点，从游戏开始的两段动画就已经可以看出开发团队较高的制作水准。进入游戏后，玩家可以选择不同的飞机进行任务，而且每架飞机的性能也各不相同。比如有的攻击强，有的速度快，还有攻击、防御、速度三项相对均衡的。每架飞机的驾驶员均为美少女，这对于广大的宅男来说，可以算是一种福利吧。随着游戏进行的深入，玩家还有机会得到更加给力的飞行员与飞行装备。至于如何得到，就要看你在战斗中的表现了！





点评：《空战无双——雷暴2012》的画面绚丽，战斗节奏紧张刺激，而且每种飞机都有相应的战斗策略，喜欢飞行射击类游戏的玩家以及休闲玩家值得尝试。

系统	★★★★★★★
画面	★★★★★★★
音效	★★★★★★★
剧情	★★★★★
操控	★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★





皇家海盗之蔚蓝宝藏

□版本：1.00 □大小：436kB □费用：10元 □平台：Java

□类型：动作 □下载方式：编辑短信67653发送至10658899

□推荐玩家：喜欢人物动作感十足的玩家

做一名帅气的海盗在无边无际的大海上漂流寻宝相信是很多玩家儿时的梦想，《皇家海盗之蔚蓝宝藏》正是给我们这样一个游戏的舞台来满足自己小小的愿望。游戏以一名海盗船长寻找宝藏的故事为主线，在一片蔚蓝色海洋风格的背景下，奋勇杀敌，寻觅几千年前黑暗王朝遗失海底的大批黄金。Q版可爱的游戏画面，诙谐幽默的对白，增加了不少游戏的趣味性。而且操作简单，非常容易上手。

游戏中人物的红槽代表生命值蓝槽代表法力值，它们只能通过杀敌之后随机掉落的红蓝球来回复。不过敌人并不是很厉害，大部分都属于待宰的羔羊。而玩家所面临的最大挑战是那些需要跳来跳去的平台，这些平台设计的距离都比较远，所以基本都需要使用二段跳技能通过。但是即便如此，操作不小心的话还是很容易掉下去，这在一定程度上增加了不少难度。



点评： 作为一款不到500kB的动作手游，《皇家海盗之蔚蓝宝藏》算是一款不错的作品。它吸收了一些格斗游戏的特点，使玩家在战斗中能够获得十足的爽快感，而且每一关都十分刺激紧张。

系统	★★★★★★
画面	★★★★★★★
音乐	★★★★★★
剧情	★★★★★★★★
操作	★★★★★★★
耐玩	★★★★★★

翼天使——众神之怒

□版本：1.00 □大小：723kB □费用：8元 □平台：Java

□类型：动作 □下载方式：编辑短信67654发送至10658899

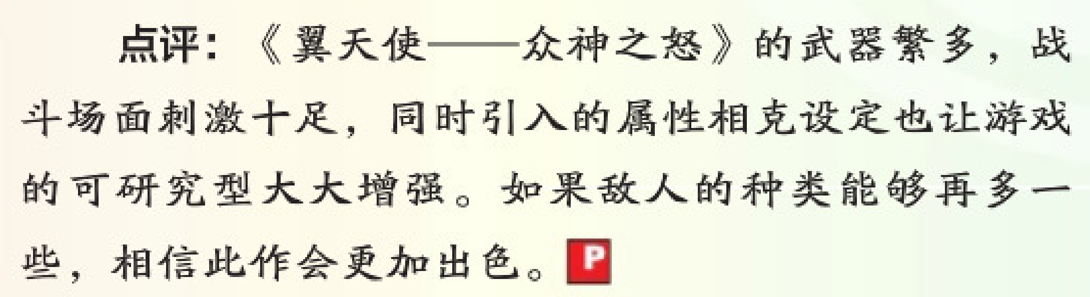
□推荐玩家：喜欢幻想题材的玩家



英雄救美的故事大家都听说过，但是如果反过来的话是不是觉得更加有意思？ 没错，《翼天使——众神之怒》就是这样一款游戏。玩家操作的主角是一名叫狄安娜月亮女神，为了将自己的哥哥从黑暗恶魔手中解救出来，需要孤身一人面对各种强大的敌人，用自己的双手将哥哥带回到光明世界。

《翼天使——众神之怒》画面精美、人物技能丰富。不同于其他动作游戏是该系统去掉了乏味的人物升级模式，并加入了武器锻造系统，玩家可以在游戏中更换自己的近战、远程和首饰装备来提高自己各方面的技能，而且每种武器也都有自己的属性和等级，可以针对不同敌人来使用。另外特别的杀敌成就系统也使游戏更耐玩、更吸引玩家。




点评： 《翼天使——众神之怒》的武器繁多，战斗场面刺激十足，同时引入的属性相克设定也让游戏的可研究型大大增强。如果敌人的种类能够再多一些，相信此作会更加出色。P

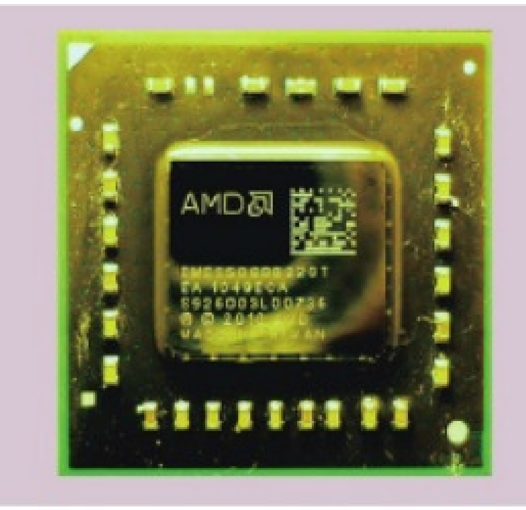

系统	★★★★★★★★
画面	★★★★★★★★
音乐	★★★★★★★
剧情	★★★★★★★
操作	★★★★★★
耐玩	★★★★★★★





并非只能上网
廉价轻薄便携本大淘宝

■四川 宏安
河北 Cherry



花最少的钱买到最适合于自己需要的笔记本电脑，让笔记本电脑随身携带不再成为负担，一直以来都是很多消费者的梦想。因此市场上4000元内的笔记本电脑和较传统轻薄笔记本性价比更高的上网本，也一度成为便携笔记本市场的消费热点。但目前这一市场近期发生了很大的变化，沉沦的上网本和让很多人不解的“高清小本”、低价轻薄笔记本等，让人对这一市场有些看不清了。

在目前的市场上，能提供笔记本处理器的厂商只有Intel和AMD两家，VIA等厂商虽然偶有新品发布，但在市场上的影响力已经微乎其微。另外还有一些采用ARM架构，从低功耗和工业设备例如手机、平板电脑、工控设备等产品起家的厂商，虽然已经对这一市场虎视眈眈，但尚未开始进入。

从历史上看，Intel无疑是移动市场特别是低功耗笔记本市场中的霸主，而AMD在台式机平台性能压制对手的时代，也未开发出功耗性能都让人满意的移动处理器平台。但随着APU的发布，Intel和AMD的市场地位有了微妙的变化，特别是在可接受性能下，追求最低功耗的轻薄笔记本和上网本领域，APU表现相当抢眼，也让这一领域的产品在定位、价格、性能、应用能力等方面有了相当大的变化。

在AMD对低功耗移动版APU的定位中，C系列的功耗仅有不足10W，可用于10英寸左右，追求高续航能力而非高性能的小型笔记本电脑——其实和上网本定位类似，但它的名称却是“高清小本”，这是为什么呢？

E系列APU则将以更低价格和更低功耗提供更低价格、轻薄、续航能力更强，但性能和应用能力接近主流的笔记本。而之前Intel以主流移动处理器通过降低电压和频率提供的低功耗平台成本相当高，因此所谓的轻薄笔记本给人的印象一直是价格高昂，E系列APU本本是否能终结这一印象呢？

在APU的强势进入和Intel积极对抗的情况下，目前市场上有哪些4000元内甚至3000元内的入门级便携笔记本、上网本可供选择呢？这是很多读者关心的问题，在本文中我们就继续一起来详细了解一下这方面的状况。

一、Intel方案


小巧的Atom

Intel目前的Atom（凌动）上网本平台已全面进入N4XX（单核双线程，如N435/N455/N475，均采用45nm单核心设计以及512KB的二级缓存）和N5XX（双核四线程，如N550/N570）时代，老一代的Intel Atom N2XX系列（如N270、N280）已被逐渐淘汰。

在选择时还需注意的是，目前市场上有相当数量的使用D425（单核）/D525（双核）之类CPU的上网本、轻薄笔记本在售，这是怎么回事呢？大家知道，Intel根据细分市场的需要，把Atom系列处理器细分为N系列、D系列、Z系列等系列。N系列为“正宗的”针对上网本平台的产品，而D系列则是Intel规定的用于轻量级桌面（台式）环境的处

Intel常见上网本处理器一览						
平台	Atom N270	Atom D510	Atom D425	Atom D525	Atom N455	Atom N570
CPU	1.6GHz单核	1.66GHz双核	1.8GHz单核	1.8GHz双核	1.66GHz单核	1.66GHz双核
芯片组	Intel 945GSE	NM10	NM10	NM10	NM10	NM10
L2缓存	512kB	1024kB	512kB	1024kB	512kB	1024kB
内存	DDR2 400/533MHz，最高容量2GB	DDR2 533/667MHz，最高容量2GB	DDR3 800MHz，最高容量4GB	DDR3 800MHz，最高容量4GB	DDR3 667MHz，最高容量2GB	DDR3 667MHz，最高容量2GB
图形核心	GMA 950	GMA 3150	GMA 3150	GMA 3150	GMA 3150	GMA 3150
图形核心规格	133MHz，DirectX9c，OpenGL 1.5	400MHz，DirectX9c，OpenGL 1.5	400MHz，DirectX9c，OpenGL 1.5	400MHz，DirectX9c，OpenGL 1.5	200MHz，DirectX9c，OpenGL 1.5	200MHz，DirectX9c，OpenGL 1.5
南桥	ICH7M	ICH8M	ICH8M	ICH8M	ICH8M	ICH8M

理器。两者在基本特性上相同（并非一些商家宣传的“D425是N455的换代产品”，而是同代产品），但D425支持4GB内存，集成显卡频率更高（400MHz）。两者的针脚相同，可直接互换使用，但D系列的功耗和发热量要明显高于N系列。

由于D系列针对的台式机市场销量不佳，让更廉价的D系列纷纷流入上网本市场，成为注重成本的厂商的一种选择。但从实际使用情况来看，使用D425的同尺寸上网本在待机时间和温度控制上都不如N455上网本，而实际性能提升基本可以忽略不计。特别是有些产品在散热设计方面做不到位（如个别山寨本散热器材质较差，鳍片稀薄）或仍使用为N455设置的散热器（N4XX系列甚至支持无风扇设计，对散热的要求明显比D425/D525低），容易在长时间使用中出现散热不良甚至系统死机的情况，对硬件寿命也有影响，这点大家在选购时需留意。


Atom上网本早已成为3D性能“低能儿”的代名词

此外，提到Atom上网本，就不得不提及其集成显卡GMA3150，它其实就是G31芯片组中GMA3100的45nm工艺版本，仅支持DX9，标准频率200MHz。在受关注的视频播放能力方面，只能提供MPEG-2格式视频的硬件加速，而不支持H.264、VC-1（必须借助第三方视频解码芯片）。从实际使用情况来看，也证明了这一点，N455上网本可以满足用户的日常简单娱乐需求，能支持720P高清视频的流畅播放，但支持1080P全高清却是勉为其难。

在3D性能方面，为了控制处理器整体封装面积、功耗而妥协的Atom上网本3D性能孱弱。其实际3D性能只能和10年前的集成显卡相拼。它只适合于来玩普通的2D游戏、网页游戏或10年前的3D游戏。以衡量显卡实际性能的标尺游戏《魔兽世界》为例，它只能在最低分辨率最低特效下提供个位数的帧速，基本属于不能玩之列。

拒绝更低性能的产品

在选择时需注意，如果较注重性价比，一定不要选择采用Intel Atom Z系列（如Z510\Z520\Z530）处理器的上网本产品，它是比Atom D、N系列功耗更低的产品，实际也就是设置较低的频率和更严格的节电方式，所以性能更弱。尽管对追求极致轻薄的笔记本/上网本来说，功耗就是一切，但其性能与主流PC相差较大，运行主流PC操作系统如Windows 7时会显得不太“给劲”，因此新的Z系列已经被Intel重新定位于运行系统需求较低的Meego等操作系统，提供给平板电脑和手机平台。

同样，如果强调便携的话，笔者建议大家选择大屏智能手机或平板电脑，需要输入能力的话也完全可以购买很轻薄的无线键盘，其总价格、使用方便性、软硬件扩展能力、基本功能、续航能力等方面，都不逊于Atom Z平台上网本。

●普及性选择，Intel Atom N4XX平台及其产品

整体可选性：★★★★☆

主要针对产品：10英寸及更小尺寸的上网本

在Atom N4XX系列诸型号中，N455相对于N450的性能提升并不明显，主要变化在于N455不仅支持DDR2内存，更支持主流笔记本普遍采用的DDR3内存，TDP功耗也从N450的5.5瓦提升到了6.5瓦。尽管两者的其他主要特性都差不多，但在DDR3内存已成为主流的今天，其更高的容量价格比和性能，让新的N4X5系列平台更受到厂商和用户的欢迎。

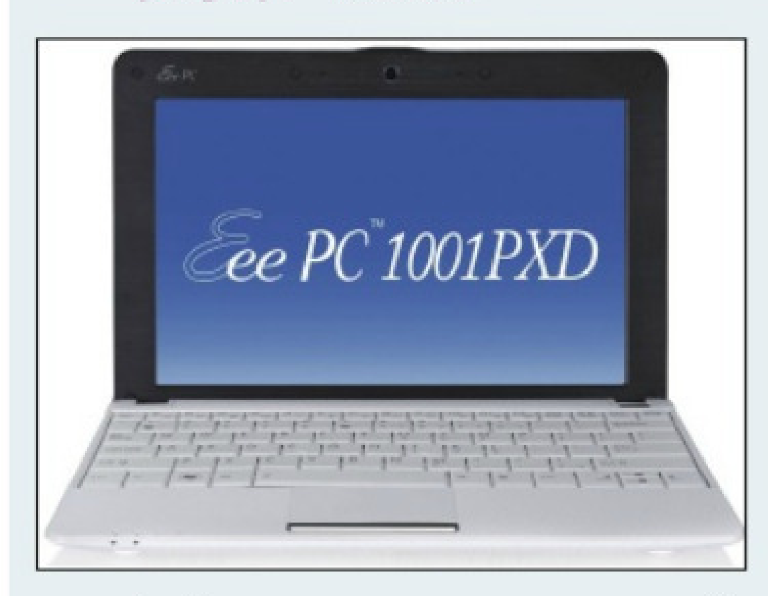
◇推荐用户：

MM用户，追求性价比而非性能的移动用户。需要在节能的基础上具备即时聊天、网上冲浪、发送电子邮件、观看网络视频、玩网络游戏等一系列基本娱乐功能的便携用户。

◇代表产品：

○华硕EeePC 1001PXD 250G LX

参考价：1999元



标准配置： Intel Atom N455处理器、1GB DDR3内存、250GB 5400转硬盘、10.1英寸1024×600屏、1.1kg重。

卖点： 采用圆滑曲线外形设计，轻盈大方。具备92%尺寸巧克力键盘，而整机仅为1.1kg的重量也非常利于外出携带。

○联想S100-NFO（阳光馨语）

参考价：2999元



标准配置： Intel Atom N455处理器、2GB DDR3内存、320GB 5400转硬盘、10.1英寸1024×600屏、1.1kg重。

卖点： 源自爱尔兰花呢布料的外观表面设计，特有的压纹工艺持久耐磨。100%全尺寸键盘设计，保持了联想高触感键盘的优质手感。

○三星NC110-A07

参考价：2399元



标准配置： Intel Atom N455处理器、2GB DDR3内存、320GB 5400转硬盘、10.1英寸1024×600屏、1.24kg重。

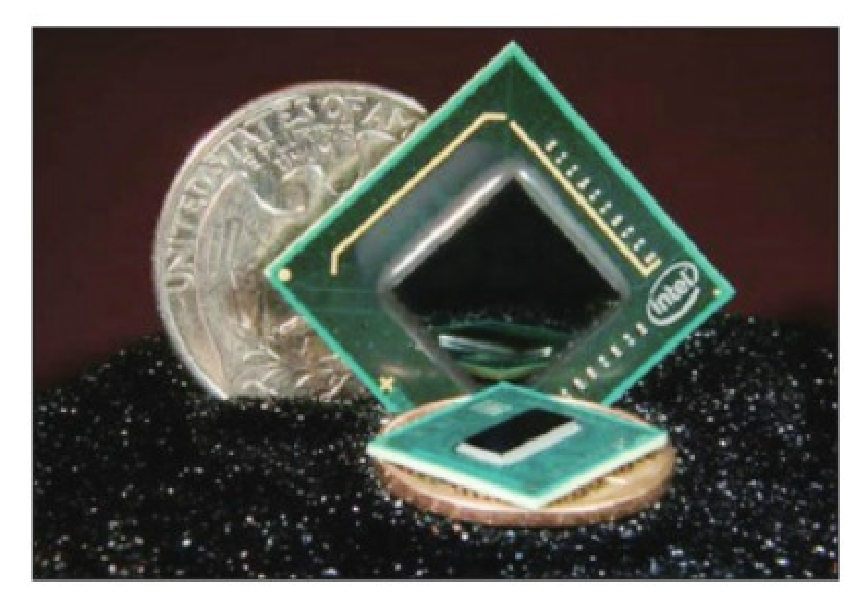
卖点： 采用了坚固防划材质以及面板喷涂工艺处理，美观防划。采用浮萍式风格键盘，具备长达10小时之久的电池续航能力。

●双核的诱惑，Intel Atom N550/N570平台及相关产品

整体可选性：★★★★

主要针对产品：10英寸、11.6英寸及更大尺寸的上网本\轻薄笔记本平台。

Atom N550/570是目前Intel主推的上网本处理器，采用45nm双核心设计，拥有1.5GHz/1.66GHz主频和1MB二级缓存，内部整合Intel GMA3150图形核心，最大可支持单通道2GB DDR3内存。支持超线程技术，但不支持虚拟化技术和睿频加速。



Intel Atom N550平台

相比N4XX，双核心让Atom N550/N570在性能上有一定提升，通过双核心和超线程技术，可以同时进行4个线程任务的处理。而升级到1MB的二级缓存也令数据中转速率有一定提升，从而获得更高的性能表现，但其功耗大幅上升为8.5W，需要在选购时重点考察散热性能。由于采用了与Atom N4XX相同的封装和针脚形式，Atom N550与N4XX可共用主板平台，有利于上网本厂商快速对新核心产品进行布局和升级。

除了处理性能的提升，Intel亦宣称Atom N550/N570处理器整合的GMA3150图形核心也使上网本对游戏的支持“达到了新的高度”，可流畅播放720P的高清视频，对Flash技术的支持能力也获得了进一步提升。从对比数据来看，Atom N550的TDP功耗达到了8.5W，比N450的5.5W和N455、N475的6.5W都要高，实际性能提升不足10%，市场普及度远不及N4XX系列，更适合于对处理器性能有更高要求的上网本用户选用，也能更好的支持更大尺寸、更高分辨率的上网本。

在选择这类产品时需要特别注意的是，由于GMA3150图形核心要划分最多384MB内存做显存使用，所以市场上很多标配1GB内存的上网本都存在“内存容量不足”的性能瓶颈，大家在选择此类机器时应加钱要求商家将1GB内存换成2GB内存，以实现产品的最佳性能，也不至于因为以后再升级而让原有的单根1GB内存闲置。

值得选择的ION2（翼扬2）

纵使是N570这样的英特尔平台双核上网本，3D性能仍是造成其市场份额裹足不前甚至不断倒退的根源。虽历经Intel打压，但不可否认的是NVIDIA推出的ION（翼扬）芯片仍是大幅提升Atom平台3D性能又保持低能耗的捷径。

第二代翼扬平台提供的显卡芯片代号G218，实际上就是桌面级GeForce 210的改良版本，使用了40nm工艺制造，功耗更低，支持DirectX 10.1，支持最大512MB DDR3独立显存，支持Optimus技术。针对12英寸上网本和台式机设计的型号拥有16个CUDA核心，针对10英寸上网本设计的拥有8个CUDA核心。

ION2能和主流Atom平台的南桥芯片搭配使用，提供更好的3D和2D能力，其性能可达Atom集成显卡的2～10倍，并且能够正常播放1080P高清视频，还可较流畅的运行《魔兽世界》与《孢子》等PC游戏。但由于受到Intel的限制，目前市场上此类产品很少，另外采用该芯片的Atom上网本一般要贵300至1000元左右，与追求廉价的上网本设计理念有一定冲突。



翼扬可为Atom提供性能更强的独显解决方案，但基于卧榻之侧岂容他人鼾睡的考虑，它并不受Intel欢迎

◇推荐用户：

更注重性能的便携用户，以及需要超过10.1英寸屏幕尺寸的用户。

◇代表产品：

○Acer Aspire one D257-N57CKK

参考价：2099元

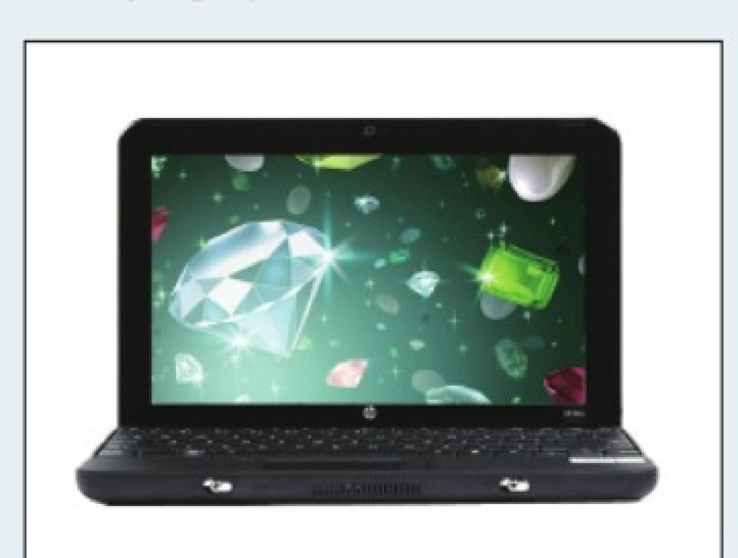


标准配置：Intel Atom N570处理器、1GB DDR3内存、250GB 5400转硬盘、10.1英寸1024×600屏、1.25kg重。

卖点：特别提供了3G网络模块，为用户畅游3G网络提供了方便。需要注意的是，其1.25kg重量虽属主流，但这一重量是在装配一块大容量6芯锂电池后的总重量，续航能力比安装4芯电池的机型更强，适合便携用户。

○惠普110-3626TU（LQ857PA）

参考价：2299元

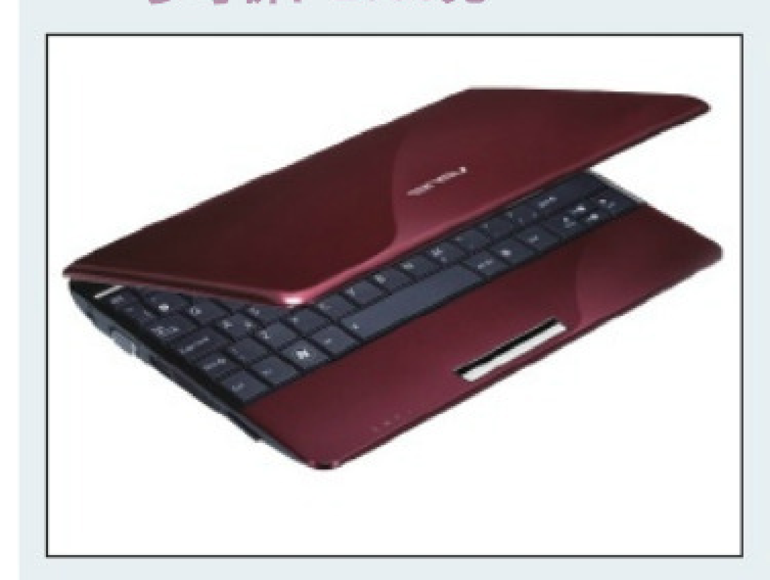


标准配置：Intel Atom N570处理器、1GB DDR3内存、250GB 5400转硬盘、10.1英寸1024×600屏、1.23kg重。

卖点：使用了复合材质模具的红色钢琴烤漆面板，有效防止指纹侵袭带来的烦恼。搭载全尺寸键盘，输入舒适，可减少失误。

○华硕EeePC 1215P

参考价：2999元



标准配置：Intel Atom N550处理器、2GB DDR3内存、320GB 5400转硬盘、12.1英寸1366×768屏、1.5kg重。

卖点：12.1英寸宽屏LED结合1366×768分辨率在屏幕显示方面更明艳、清晰。全尺寸巧克力式键盘可为用户带来更完美的敲击录入手感。

二、AMD方案

AMD的APU是目前最受关注的集成方案，它把单核/多核处理器和独显核心做到一个芯片上，通过OpenCL异构计算，使其既具备CPU在复杂顺序计算上的优势，又具备GPU在大规模并行计算上的优势，即使在目前异构计算还不普及的主流应用中，表现也相当不错。

APU产品有多种设计，针对不同的应用和产品，其中代号“Brazos”的APU平台以低功耗为卖点，主要面向低价轻薄本和低端主流笔记本。这一系列中较为简化，功耗低至10W以下的Ontario核心产品即C系列APU，面向的就是和上网本类似的轻薄廉价笔记本市场，但在性能，特别是显示性能方面更为强大。

Brazos系列的另外一款为Zacate核心，即E系列APU，它们的功耗稍高一些，不过也仅有18W，和价格高昂的Intel

超低电压（ULV）处理器接近。可为用户提供除上网本之外的，性能更接近主流本的廉价轻薄本选择。

需要注意的是，AMD最近宣布更新E和C系列APU产品线，除了推出新型号E-450外，还将内存控制器升级到支持DDR3 1333，视频输出支持HDMI 1.4a标准。

AMD常见轻量级APU一览

系列	型号	工艺	主频	核心数	二级缓存	GPU	GPU频率	功耗	产品定位
AMD E系列APU	E-450	40nm	1.65GHz	2	1MB	集成HD6320	508MHz/600MHz	18W	主流笔记本，一体机和迷你台式机
	E-350	40nm	1.6GHz	2	1MB	集成HD6310	500MHz	18W	同上
	E-300	40nm	1.3GHz	2	1MB	集成HD6310	488MHz	18W	同上
	E-240	40nm	1.5GHz	1	512KB	集成HD6310	500MHz	18W	同上
AMD C系列APU	C-60	40nm	1GHz/1.33GHz	2	1MB	集成HD6290	276MHz/400MHz	9W	高清上网本，平板电脑等
	C-50	40nm	1.0GHz	2	1MB	集成HD6250	280MHz	9W	同上
	C-30	40nm	1.2GHz	1	512KB	集成HD6250	280MHz	9W	同上

●廉价小本中的战斗机，AMD C系列APU（Ontario）平台及相关产品

整体可选性：★★★★★

主要针对平台：10英寸、11.6英寸及更大尺寸的轻薄笔记本平台。

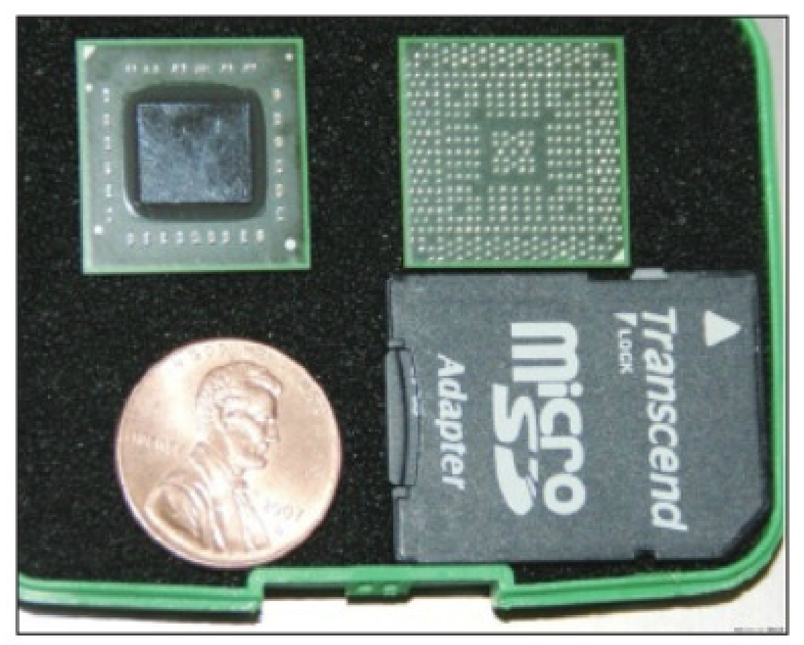
C系列APU主要包括以下几个型号。

C-30：单核心，主频1.2GHz，集成AMD Radeon HD 6250图形核心，两个DX11 SIMD阵列，80个流处理器，频率280MHz。

C-50：双核心，主频1.0GHz，集成AMD Radeon HD 6250图形核心，两个DX11 SIMD阵列，80个流处理器，频率280MHz。

C-60：双核心，主频1.0GHz（可动态加速到最高1.33GHz），集成AMD Radeon HD 6290图形核心，两个DX11 SIMD阵列，80个流处理器，频率280MHz（可动态加速到最高400MHz）。

从目前的应用趋势来看，C-50和C-60是很多厂商的首选。C-50带有相对于上网本平台来说很强劲的显示核心及内存控制器。在CPU部分集成了两颗Bobcat山猫核心，每核心拥有独立的512kB二级缓存。虽然频率较低，但使用了Out of order乱序执行技术，使得其在同等频率下要快于Atom，实测表明其CPU部分的整体性能处于Atom N455和Atom N550之间。



C-50好似将Intel N550处理器和NVIDIA 翼扬2独显合二为一的产品，这让其性价比优势更为明显

而C-60性能更加强劲，它支持Turbo Core动态加速技术（Advanced TurboCore，AMD增强的智能超频技术），CPU、GPU两部分可通过这一技术提升频率。根据应用负载的不同，处理器核心可以动态加速到最高1.33GHz，图形核心则可达400MHz，频率提升幅度分别为33%和44%。对于较注重3D性能的用户，可重点关注采用C-60 APU的相关产品。

与Atom中老旧不堪的GMA3150显示核心相比，C系列APU所集成的Radeon HD 6250/6290显然与不是同档次的产品，它们支持DX11，拥有80个流处理器，支持UVD3影像处理引擎，显示性能可比拼前面提到的NVIDIA ION2所提供的GT218。

从2D能力上来看，Radeon HD 6250/6290支持全新的视频解码器UVD3.0，所以可支持主流的VC-1、MPEG-2、H.264等各种视频编码格式，让CPU在播放高清视频时得到更大程度的解放。笔者的实际测试中，它在这方面的表现相当抢眼，开启GPU硬件加速后，C系列APU能流畅播放各种格式的720P及1080P高清影片，CPU占用率很低，让Atom上网本自惭形秽。另外由于上网本的概念由对手定义，且C系列APU的能力远超这一产品的定位，所以AMD称配备C系列APU的产品为“高清小本”而并不是所谓的AMD平台上网本。



在仅采用APU的CPU部分进行解码时，1080p的视频在播放时处理器的占用率大多高达90%以上，不太流畅；而在播放软件中开启硬件加速后，处理器占用率占用率大多都在30%以下，非常流畅

在3D游戏性能方面，其性能相比GMA3150也有巨大的提高，实测表明，它能在上网本常用的800×600、1024×600、1024×768这样的游戏分辨率中默认特效或低特效情况下较流畅运行大多数热门3D游戏、网络游戏，与Atom平台相比至少有50%以上的优势，让GMA3150望尘莫及。

而在功耗方面，C系列APU的功耗为9W，只相当于双核Atom N5XX或翼扬2芯片组。在周边硬件配置相同的情况下，双核C-50上网本价格也和双核甚至单核Atom上网本基本持平甚至更低。例如宏碁（Acer）AO522-C5Cgrgr 10.1英寸上网本（C-50平台，1GB DDR3内存、250GB硬盘）报价为1799元，而宏碁AOD260-2Css 10.1英寸上网本（N455平台，1GB DDR3内存、250GB硬盘）报价则为1899元。

出色的性价比、与对手接近甚至更好的性能功耗比，让AMD在移动平台上第一次打了真正的翻身仗，也是廉价轻薄本中具备开拓意义的划时代的融合产品，比Atom平台上网本更值得选择。

◇推荐用户：

所有注重性价比的10.1寸、11.6寸以及12.1寸廉价便携本、轻薄笔记本用户。

◇代表产品：

○华硕EeePC 1015B
参考价：2299元



标准配置： AMD C-50 APU、2GB DDR3内存、250GB 5400转硬盘、10.1英寸1024×600屏幕、1.28kg重。

卖点： 加速处理器（APU）融合高效能CPU及GPU，可为使用者提供更佳的多媒体体验；最长可达7.5小时的电池续航时间。

○Acer AO522-C6Ckk
参考价：2099元



标准配置： AMD C-60 APU、2GB DDR3内存、320GB 5400转硬盘、10.1英寸1280×720屏、1.30kg重。

卖点： 配置10.1英寸1280×720高清屏幕，配置HD 6290显示核心，完美支持全高清播放、HDMI输出。有效提升日常计算性能和游戏性能。

○ThinkPad X121e 305157C
参考价：3599元



标准配置： AMD C-50 APU、2GB DDR3内存、320GB 5400转硬盘、11.6英寸1366×768屏、1.5kg重。

卖点： 拥有ThinkPad个性的外观及键盘品质，采用11.6英寸液晶屏及HD6250显卡，可支持HDMI高清音视频接口，几乎可满足便携用户的所有需求。

●轻薄本佳作，AMD E系列APU（Zacate）及相关产品

整体可选性：★★★★★
主要针对产品：11.6英寸至15.6英寸的轻薄笔记本、入门级笔记本。

E系列APU主要面对主流性能的轻薄笔记本产品，但也有很多厂商将这一平台直接装入主流笔记本壳体，可获得高达15.6英寸规格的笔记本（最新发布的E2-3250其实是专门面向桌面市场，采用A系列APU的FM1接口的产品，与轻薄笔记本平台和本文相关性其实不大，也不算是典型的E系列APU，这里不做介绍）。目前这一系列主要包含以下型号：

E-240： 单核心，主频1.5GHz，集成Radeon HD 6310图形核心，两个DX11 SIMD阵列，80个流处理器，频率500MHz。

E-300： 双核心，主频1.5GHz，集成Radeon HD 6310图形核心。

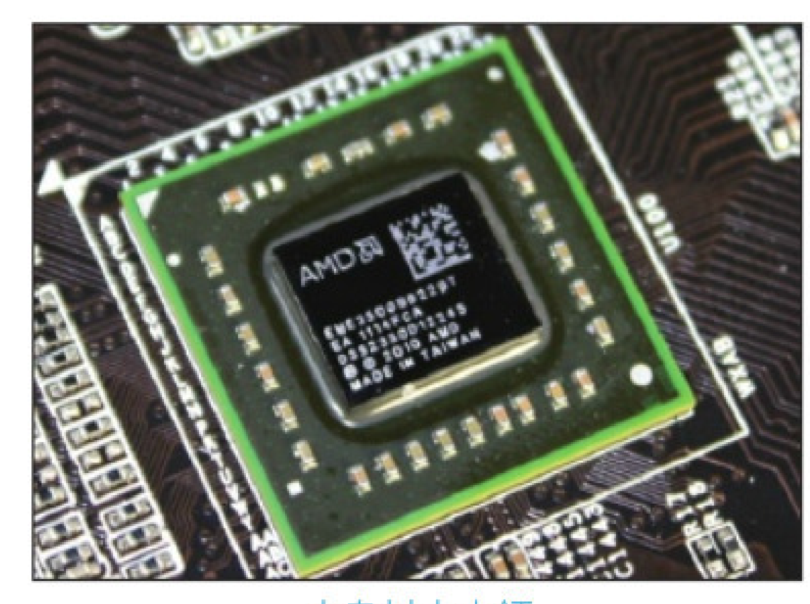
E-350： 双核心，主频1.6GHz，集成Radeon HD 6310图形核心。

E-450： 双核心，主频1.65GHz，集成图形核心升级为Radeon HD 6320，仍为80个流处理器，图形核心默认频率508MHz，但通过Turbo Boost加速可以提升至600MHz。

E系列APU集成的图形核心亦衍自Radeon HD 6000架构，支持DX11、UVD3.0视频硬件解码，两组SIMD阵列、每组40个流处理器共计80个的规模和性能已相当于入门级独立显卡Radeon HD 5450。

从本刊及国外媒体的一些实际性能测试来看，在视频播放方面，E系列APU能轻松地流畅播放几乎所有的1080P全高清视频格式。

在游戏方面，DX11为游戏玩家带来全新视觉体验，以E-350为例，



小身材大本领

除了能在最低特效1024×768这样级别的分辨率下流畅运行《魔兽世界》《地下城与勇士》《星际争霸2》《穿越火线》《仙剑5》等流行游戏，甚至能在轻薄笔记本标准分辨率中等画质下运行《极品飞车13》《街霸4》这样的主流3D游戏。

E-350的主要竞争对手是赛扬双核SU2300、赛扬双核U3400、奔腾双核


《魔兽世界》不再是上网本的畏途

SU4100、酷睿2双核SU7300/9300/9600及酷睿i3-2357M超低电压版处理器这样的低电压产品。它能提供与对手接近的CPU性能，并且价格更具优势，将成为轻薄笔记本市场价格战的有力杀手，改变轻薄笔记本、入门级笔记本的市场格局。

由于E系列APU性能比Atom上网本有质的提升，价格和重量提升则不多，所以对上网本性能不满，却又难以承受轻薄笔记本价格的用户，有了一个不错的选择。其选配弹性又相当大，甚至连追求大屏幕配置的用户，都能感受到E系列APU的高性价比和低功耗（高续航能力）。

○三星RV415-S01
参考价：2999元



标准配置： AMD E-350 APU、2GB DDR3内存、320GB 5400转硬盘、14英寸1366×768屏、2.26kg重。

卖点： 内置DVD刻录机，支持DVD SuperMulti双层刻录。同时具备1GB GDDR3显存的AMD Radeon HD 6470M独显，可获得更佳的多媒体和游戏体验。而E-350为其提供了低廉的价格和更好的续航能力。

○联想S205-ETH
参考价：2799元



标准配置： AMD E-350 APU、2GB DDR3内存、500GB 5400转硬盘、11.6英寸1280×768屏、1.4kg重。

卖点： 作为一款定位在移动便携领域的机型，厚度仅18mm的S205以其11.6英寸的小巧机身，充满时尚。E-350的处理能力和显示性能，已可满足日常应用的需求。

○索尼YB15JC/P（粉）
参考价：3888元



标准配置： AMD E-350 APU、2GB DDR3内存、320GB 5400转硬盘、11.6英寸1366×768屏、1.46kg重。

卖点： 采用11.6英寸粉色轻巧机身，E-350应对日常办公、上网、高清游戏娱乐等应用丝毫不成问题，很适合时尚人群以及女性朋友选用。

三、后记，入门级笔记本进入性能决胜时代

面对性能越来越强悍的智能手机、平板电脑以及价格走向平民化的主流笔记本电脑的多重夹击，Intel也不得不承认，由其一手开拓，并寄予厚望的上网本市场正面临巨大挑战，上网本在某些体验方面（特别是3D性能）令用户失望。Intel移动客户端平台部门主管Greg Welch更是在接受国外媒体采访时坦言“随着平板电脑和低端笔记本电脑需求的增长，Intel上网本战略目前正处于一个十字路口，购买者不再单纯需要最便宜的PC，相比之下性能也成为优先考虑的对象”。

不能玩流行3D游戏和解码全高清视频，恐怕将是断送Atom上网本前途的致命缺陷。而AMD C、E系列APU出现，不仅一举改变了AMD在移动市场的劣势，更让上网本这样的超轻薄平台流畅的玩主流3D游戏、解码全高清视频成为了可能，也拯救了这一市场。

面对AMD新一代APU笔记本平台所展示出来的超强实力，Intel当然也不会坐以待毙。Intel已展示了下代上网本平台Cedar Trail-M的两款双核心Atom N2600（1.60GHz）、Atom N2800（1.83GHz），它们将集成新款图形核心PowerVR SGX545，支持DX10.1，在3DMark06测试中，Atom N2600的成绩可达现有Atom的大约两倍，Atom N2800更是超过3倍。虽然业界对Intel处理器一贯喜欢夸大化的图形性能和偏老的规格依然不乐观，但这至少证明了Intel已意识到和剽悍的AMD低功耗移动平台相比，自己在图形方面的巨大差距。


笔记本正走入高性能低价格的融合时代

当然，值得担忧的还有Intel的主流笔记本市场及入门级笔记本市场、ULV轻薄笔记本市场，面对APU的一系列组合拳，面对优胜劣汰的自然规则，究竟能凭借固有优势、资金实力招架几时呢？Intel将在这一市场正面应对APU，还是转战新的UltraBook概念呢？也许即将到来的IDF展会中，就会给我们提供答案。



让“智能芯”保护硬盘

■四川 馒头

一、硬盘也能开启“智能芯”？AHCI&NCQ技术简析

AHCI的英文全称是Serial ATA Advanced Host Controller Interface，中文意思是串行ATA高级主机控制器接口。它允许存储驱动程序启用高级串行ATA功能，如本机命令队列和热插拔。AHCI通过一个PCI BAR（基址寄存器），来实现原生SATA功能，因此它主要是给SATA接口硬盘使用。AHCI模式能够大幅缩减硬盘无用的寻道次数和数据查找时间，理论上提高SATA硬盘约30%的性能。但即使是开启AHCI功能后的SATA硬盘在多任务下的表现能力也无法和SCSI硬盘相比，其根本的原因除了SCSI接口惊人传输速率外，便是它的指令排序功能。

为此，Intel在AHCI 1.0规范中引入的NCQ（Native Command Queuing，原生命令队列）技术。当应用程序向硬盘发送多条指令时，NCQ技术会优化这些指令的顺序，对队列中的指令进行重新排序，从而降低机械负荷，达到提升性能和延长使用寿命的目的。当然，NCQ所有的功能实现都是建立在开启AHCI模式基础上。

不仅如此，AHCI技术还改变了传统移动硬盘的格局。过去USB移动硬盘一统天下，但eSATA移动硬盘的出现打破了这一切，eSATA接口的高传输速率是USB无法比拟的。而想让eSATA移动硬盘也具有USB移动硬盘那样的热插拔功能，就得要AHCI帮忙，这是因为eSATA的全部功能都必须在主板开启AHCI模式后才能实现。如果用户在IDE模式下强行热插拔eSATA硬盘，就很有可能导致硬盘中的数据丢失甚至损坏硬盘。

二、AMD芯片组SATA接口简析及工具说明

本文中所涉及的内容均基于技嘉GA-MA790XT-UD4P主板（AMD 790X+AMD SB750芯片组）+AMD Phenom Ⅱ 550（AM3）平台。这块主板一共提供了8个SATA2接口，其中6个SATA2接口（主板上标注为SATA2_0/1/2/3/4/5，颜色为蓝色）是由AMD SB750控制，2个SATA接口（主板上标注为GSATA2_0/1，颜色为白色）是由技嘉 GBB36X控制。虽然这8个SATA2接口能实现几乎相同的功能，但是不同的SATA接口在主板BIOS中的设置不同，笔者会在下面进行补充说明。因此大家在连接SATA硬盘时，一定要弄清楚自己连接的是哪一个SATA2接口。如果你对自己的主板SATA接口还不是很了解，可以查看主板说明书中“插座及跳线介绍”中的“SATA插座”栏。

在进行下面操作前，我们还需要先准备好3个工具，并将其解压到U盘或移动硬盘中备用：

工具①AMD AHCI-RAID驱动（下载地址：http://drivers.mydrivers.com/download/265-106056-AMD-SB700-SB750-AHCI-RAID-3.1.1540.127-F/）

工具②AMD 8.7版南桥驱动（下载地址：http://drivers.mydrivers.com/download/226-90688-AMD-Radeon-SB400-SB450-SB600-SB700-8.7-For-Vista-Vista-64/）

工具③RAIDXpert（下载地址：http://download.amd.com/Desktop/RAIDXpert2.4.1540.4_X2.exe）

三、AMD芯片组开启AHCI&NCQ详细攻略

对于AHCI模式，我们可以在安装系统前就打开，也可以在系统安装后再开启，对于NCQ模式，我们可以让系统在安装完AHCI驱动后自动打开，也可以通过RAIDXpert手动打开，为了让大家找到适合自己的最佳方法，笔者下面用3种不同的方式为大家说明具体的操作方法：

方法1： 先开启AHCI后安装Windows系统，手动开启NCQ

笔者将硬盘连接到主板上的SATA2_0接口，开机后进入BIOS画面，将光标移动到“Integrated Peripherals”栏，点击回车键进入设定界面，由于这块主板默认启用的是IDE模式，所以笔者需要将“OnChip SATA Type”一栏设置为“AHCI”（**图1**）。如果将硬盘连接到其他SATA接口，该怎么设置才能开启AHCI模式呢？以笔者使用的主板为例，8个SATA接口设置分别如下：

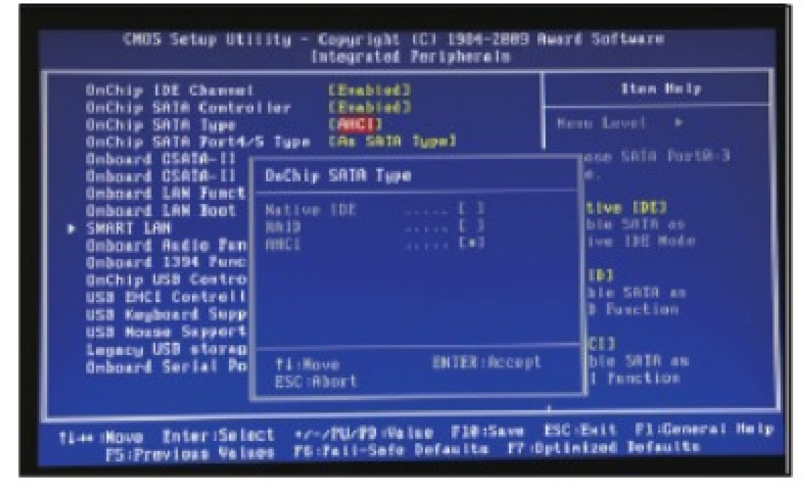


图1 将SATA接口设置为AHCI模式

①如果将SATA硬盘连接到主板上的SATA2_0/1/2/3接口，则只需要将“OnChip SATA Type”一栏设置为“AHCI”

②如果将SATA硬盘连接到主板上的SATA2_4/5，除了要完成①外，还需要将“OnChip SATA Port4/5 Type”设置为“As SATA Type”

③如果是将SATA硬盘连接到主板上的GSATA2_0/1，则需要将“Onboard GSATA-Ⅱ Ctrl”设置为“Enabled”，再将“Onboard GSATA-Ⅱ Ctrl Mode”设置为“AHCI”

需要说明的是，不同的主板，SATA接口的个数和名称不一定相同，大家在连接硬盘前，最好能先阅读主板说明书，再对应连接硬盘，方便在BIOS中设置相关参数。

保存退出BIOS，重启计算机后，选择光驱启动，进行Windows 7系统的安装（强烈建议大家不要使用GHOST版Windows 7安装系统）。系统安装完成后，会提示发现新硬件，并要求我们重新启动计算机。重启后，在右下角会出现一个“安全删除硬件并弹出媒体”的绿色图标，单击该图标可以看到连接的3个SATA设备（包括2个SATA硬盘和1个SATA光驱）（**图2**），这是因为AHCI模式支持热插拔，系统安装自带的驱动后，将SATA硬盘和光驱识别为即插即用设备。



图2 SATA硬盘和光驱被识别为即插即用设备

系统安装完成后，笔者接着安装了南桥驱动，但令人意外的是，系统重启后没有更新SATA驱动，究其原因才发现，原来笔者所安装的9.9版南桥驱动并没有提供“Promise SATA RAID驱动程序”，因此在“存储控制器”并没有更新为AMD AHCI-RAID控制器。这里笔者为大家提供了2种解决问题的方法：

①先安装AMD 8.7版南桥驱动（工具②）（**图3**），再用覆盖的方式安装9.9版驱动，这样既安装了SATA RAID驱动，同时又更新了芯片组驱动



图3 8.7版驱动才有的“Promise SATA RAID”驱动程序

②如果大家使用的是AMD SB700以上的芯片组的主板，可以直接安装新版的南桥驱动，再手动更新AMD AHCI-RAID驱动。具体操作步骤是：右键单击“计算机”，选择“管理”，打开“计算机管理”，左键单击“设备管理器”，左键点击“IDE ATA/ATAPI控制器”，右键单击“AMD SATA Controller”（**图4**），选择“更新驱动程序软件”，最后安装上面准备的①AMD AHCI-RAID驱动。

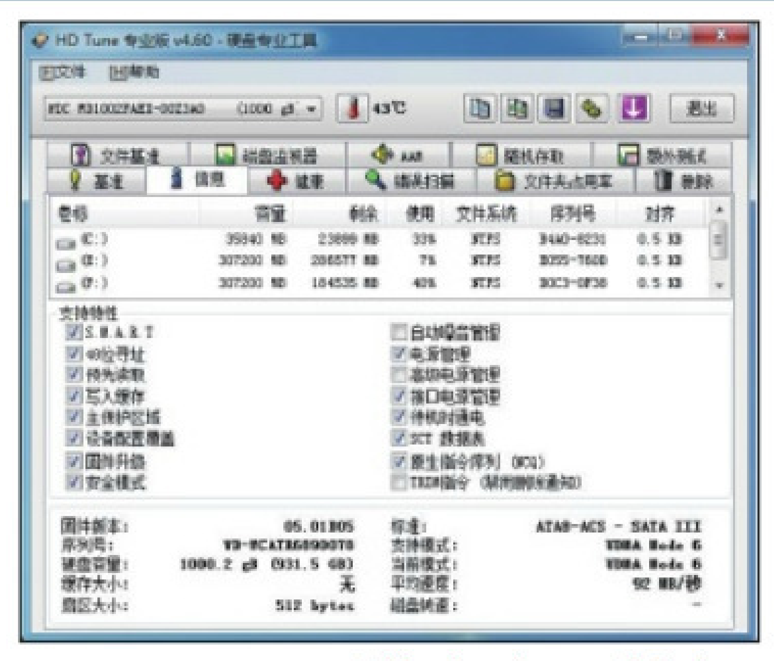


图4 手动更新AMD SATA Controller



图5 SATA Disk Device变成了SCSI Disk Device

重启计算机后，在“设备管理器”中的“存储控制器”中会多出“AMD AHCI Compatible RAID Controller”和“AMD RAID 控制台”，同时右下角的“安全删除硬件并弹出媒体”的绿色图标也会消失。“硬盘驱动器”的名字也由“WDC WD 10 02FAEX-00Z3A0 SATA Disk Device”变成“WDC WD 10 02FAEX-00Z3A0 SCSI Disk Device”（**图5**）。若使用HD Tune查看硬盘的信息会发现“支持特性”栏中，原本打钩的选项框变成了全部被填满的选项框，同时硬盘的温度、“信息”选项里的固件版本、序


图6 HD Tune 可以检测温度和硬件信息

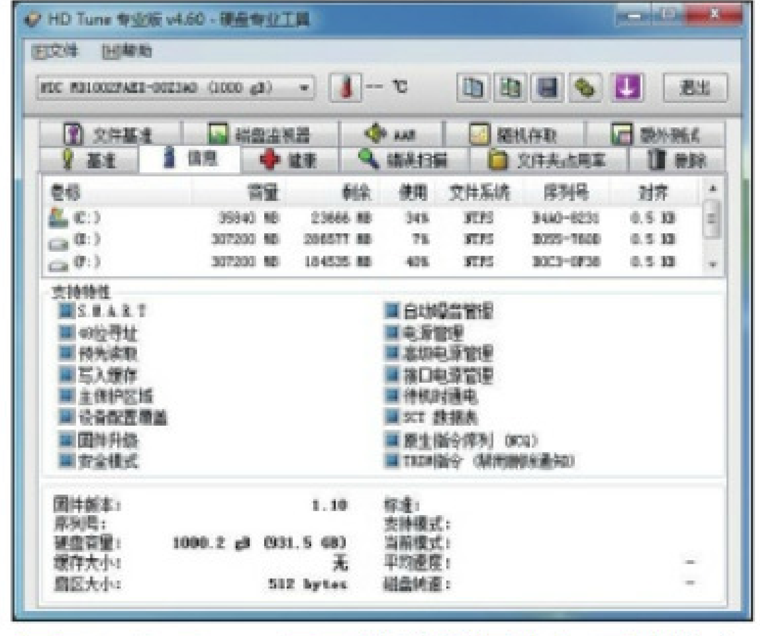
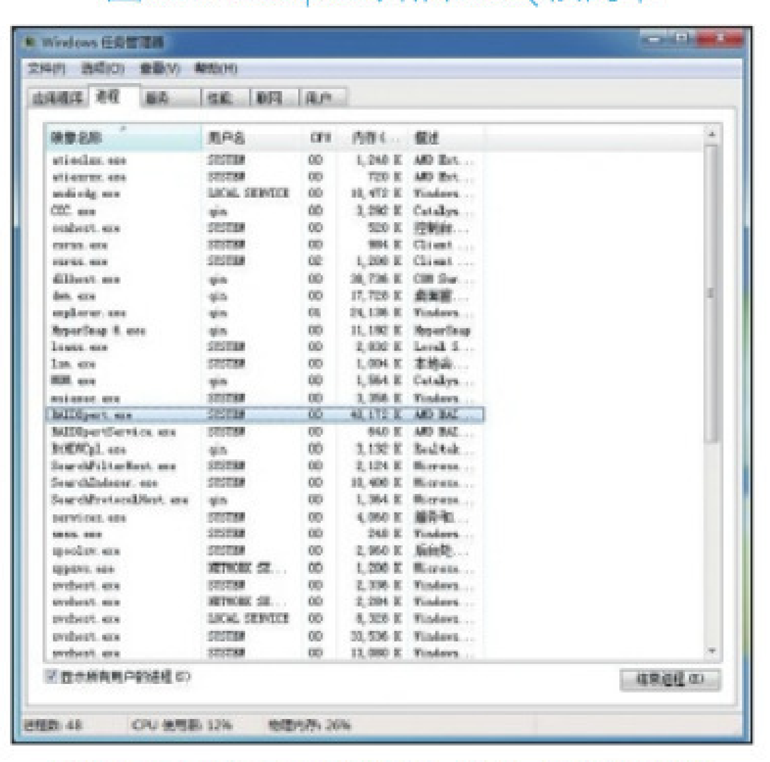

图7 HD Tune 已无法检测温度和硬件信息


图8 RAIDXpert开启NCQ很简单


图9 RaidXper 2个进程占用了40M内存

列号、支持模式等以及“健康”选项里的信息均无法检测（**图6、7**），说明我们已经成功安装AMD AHCI-RAID驱动开启AHCI功能。

接下来安装RAIDXpert，安装完成后，依次点击“开始”→“所有程序”→“AMD”→“RaidXpert”→“RaidXpert”，在IE弹出的“安全报警”窗口中选择“是”继续，接着会系统会打开RaidXpert登录界面，在“登录 ID”和“密码”内容框中都填入“admin”后，点击“登录”按钮打开RaidXpert配置窗口。点击“控制器”下面的“物理驱动器视图”，选择要开启NCQ功能的硬盘，右边的“信息”栏会显示硬盘的基本信息和启动器信息，点击菜单栏中的“设置”更改驱动器参数，将“已启用写入缓存”和“已启用NCQ”设置为“启用”并点击“提交”（**图8**），最后重启计算机，就能够打开硬盘的NCQ功能。

方法2：先开启AHCI后安装Windows系统，自动开启NCQ

硬盘SATA接口设置同方法1，区别在于当安装画面进入“您要在哪里安装Windows?”时，插上装有AMD AHCI-RAID驱动（工具①）的U盘，点击左下角的“载入驱动程序”，浏览“X86”文件夹，并选择“ahcix86s.inf”，接着会出现“AMD AHCI Compatible RAID Controller”，驱动载入完成后，即可像往常一样安装Windows 7系统，系统装好后，“存储控制器”会显示“AMD AHCI Compatible RAID Controller”和“AMD RAID控制台”，NCQ也会自动打开，无需再安装RAIDXpert手动打开NCQ。

方法3：已经安装好Windows系统，再开启AHCI，手动打开NCQ

如果你以前是在IDE模式下安装的Windows 7，那么需要修改注册表键值后，再开启AHCI模式，才不会导致蓝屏无法进入系统。具体操作步骤是：

点击“开始”按钮，在“搜索程序和文件”中输入“regedit”打开“注册表编辑器”，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\services\msahci，双击“Start”，在打开的“编辑DWORD值”对话框，将“数值数据”框中的值由3改为0，最后单击“确定”按钮。关闭“注册表编辑器”并重启计算机进入BIOS设置，具体设置参考方法1。重启进入系统后，会提示发现新硬件，并安装自带的驱动，驱动安装完成后再次重启，接着我们再安装AMD AHCI-RAID驱动开启AHCI功能，最后使用RAIDXpert打开NCQ功能，具体步骤参考方法1。

相信上述的3种方法能够满足绝大部分读者开启AHCI和NCQ的需求。笔者这里对这3种方法进行简要的总结：

方法1：优点是在安装系统的过程中无需手动加载AMD AHCI-RAID驱动（主要针对电脑初学者），RAIDXpert软件界面直观，容易上手，能灵活开启或关闭NCQ。缺点是操作步骤比较多，需要手动更新AMD AHCI-RAID驱动，通过RAIDXpert开启NCQ后，每次开机后，在进程中出"RaidXpert.exe"和"RaidXpertService.exe"两个程序，占用40MB左右的内存（**图9**）。好在现在4GB内存已成标配，40MB的内存占用对大家来说已经无关紧要。

方法2：优点是一次到位，安装完系统即同时开启AHCI&NCQ，开机后，系统进程中不会出现"RaidXpert.exe"和"RaidXpertService.exe"两个程序，节约了系统资源。缺点是需要提前用U盘准备好AMD AHCI-RAID驱动，并在安装系统的过程中手动加载驱动。此外，没有安装RAIDXpert，用户不能手动关闭NCQ。

方法3：优点是无需重新安装Windows系统。缺点同方法1。


总结

开启AHCI以及NCQ后，大家在使用中，并不会马上感觉到性能有明显提升，同时Windows 7在开机微软标志3D动画那里可能会出现短暂停顿（因为开机自检的时候就要重复检测硬盘造成），此外硬盘在开机时还会偶尔出现卡卡的声音。那么开启AHCI&NCQ对普通电脑用户意义何在？如果你是一个游戏玩家或者经常使用迅雷、BT等软件，长期使用后，你会发现电脑速度明显变慢，罪魁祸首是硬盘里面迅速增多的碎片文件，当硬盘读取数据时，需要更加频繁地摆动磁头臂，而AHCI为硬盘提供了缓存管理功能，NCQ为硬盘提供了指令重排序功能，这样很大程度上减少了磁头臂来回移动的时间，可延长机械硬盘的使用寿命，对硬盘提供更好的保护。



■北京 墨汁作寿

再见，水果教主

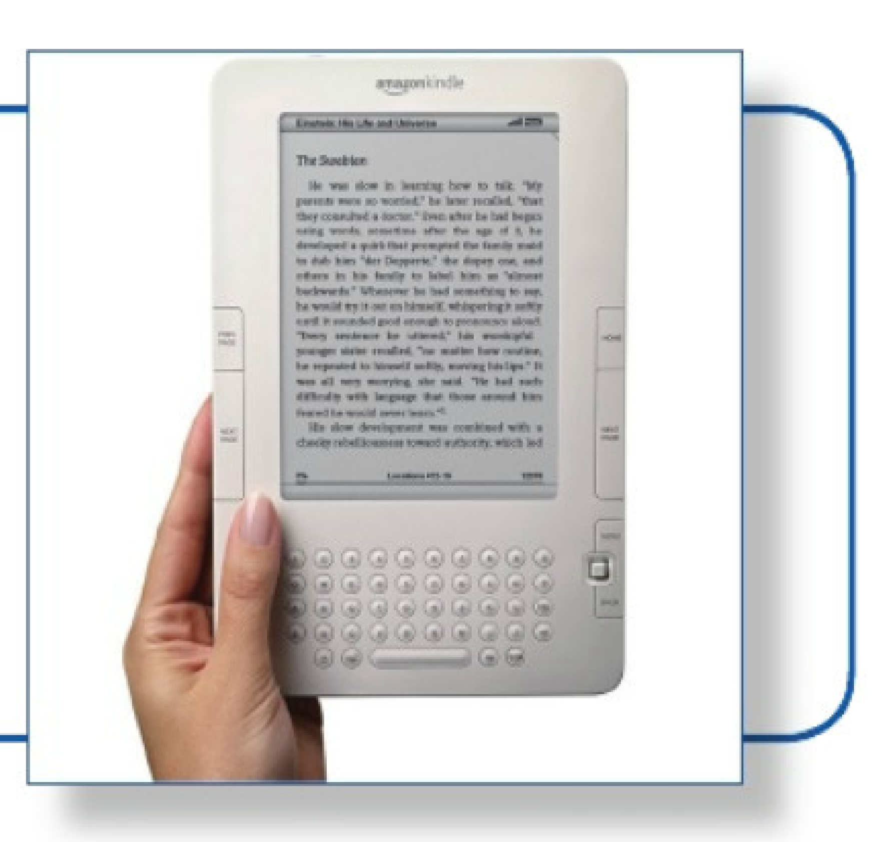
被父母遗弃的孤儿，佛教徒，素食者，迪斯尼董事会成员及最大个人股东之一，Pixar动画公司曾经的拥有者，NeXT电脑公司创始人，个人资产接近百亿美元，全球排名接近100名。对一般人来说，这已经是足够精彩的一生，但有人不这么认为，因为他一生所追求的，是改变这个世界，而且他也不断地做到这一点——史蒂夫·乔布斯（Steve Jobs），苹果公司的创始人和中兴者，如日中天但却低调的让人难以置信的技术、艺术、经营天才，所谓“水果神教”的教主大人。

尽管2009年经历大手术，乔布斯仍然为喜爱苹果的用户带来了iPhone4、iPad2等出色的产品，尽管秋季的新品发布已经迫在眉睫，但和苹果数码产品一样，越来越瘦，越来越轻的乔帮主，终于还是决定，交出了苹果的经营大权。虽然作为董事会主席，他并没有离开苹果，但他在巨大投影前的修长身姿，平静声音，以及手持苹果最新产品的满满自信，恐怕都不会再出现了。

在将苹果推向全球市值第一，在收获改变世界最多次的评价后，希望乔布斯也能在与疾病的斗争中改变命运吧。而被乔帮主夸成了一朵花的新掌门人，是延续苹果产品的强势，还是像上一次乔帮主自己挑选的掌门一样，开发的产品看起来很酷，但却无法吸引用户呢？也许明年的今天就会见分晓了。

电子书真的败了吗？

亚马逊计划推出Kindle平板电脑，售价仅为250美元。它很明显是曾经大杀四方的Kindle电子书（如图）的后续产品，但与后者明显不同，配备7英寸电容触摸屏，使用Android操作系统，屏幕当然会有背光，而正面不会有按键。其存储空间约为6GB，支持WiFi，续航时间约10小时，带有USB接口。





惠普整合，99美元狂甩TouchPad

在惠普的新一轮大规模的整合中，webOS部门被一分为二，硬件部门仍然在个人电脑系统集团下，软件部门则整合进惠普战略与技术办公室。而造成的结果就是采用webOS操作系统，销售业绩惨不忍睹的TouchPad，价格突然从499美元狂降到99美元，目前尚不清楚这是惠普公司的授意还是大量囤货的经销商所为，但确实让这款产品瞬间卖断了货，很多论坛上讨论其软件，是否能破解，以及是否能安装安卓系统的帖子也变得火热。但据说惠普将还推出7英寸TouchPad，定价仍然是499美元——这多少有点坑人的感觉吧。

MOTO推出Defy+

摩托罗拉宣布推出三防手机Defy升级的升级版Defy+，除处理器提升为1GHz，操作系统升级为安卓2.3外，其他方面变化不大。当然如果价格变化也不大，还是非常值得期待的，特别是那些总是“手太滑”的朋友们。



宏碁推出7英寸安卓3平板

近日，Acer宏碁推出了7英寸平板电脑ICONIA TAB A100，它将是中国消费者能够买到的第一款搭载Android 3.2系统的7寸平板电脑。其外形小巧，仅重410g，而除了屏幕尺寸之外的配置，包括屏幕分辨率，都与10英寸产品A500基本相同。目前它已经投放市场，售价为2499元。



诺基亚N9公布售价

诺基亚N9的售价终于公布了，合人民币5400元左右。近日诺基亚澳大利亚官方新闻稿中透露了N9的价格，为799澳元，并将于10月份上市，它还将会增加粉色版本以吸引女性用户。

飞利浦SA060复古MP4

飞利浦最新推出了一款“复古”设计的MP4——SA060，当然听到这个MP4这种产品名，就已经让笔者感觉蛮复古的。它没有追求所谓的智能化，而是以出色的设计和播放能力取胜，支持AVI、MKV、WMV、RMVB、H.264、MPEG4、XviD、DivX，MOV,vc-1等格式和720p高清视频，并且支持“Surround for Movies”电影环绕立体声效果。而在音频播放方面，也支持APE/FLAC无损压缩格式式音频文件以及“FullSound”飞声音效。



索尼推出新单电、微单相机

索尼推出新单电、微单相机A77/A65、NEX-7/NEX-5N，本次发布的几款产品中，除了NEX-5N外，分辨率都达到了2430万像素。另外它们在显示屏、画质、拍摄方式等方面也有了诸多改进。而A77与NEX-7更将是索尼以这两种结构相机尝试高端市场的首发型号。





头牌新闻

2011年三星笔记本电脑秋季新品强势发布

■本刊记者 魔之左手

近日三星笔记本电脑2011年秋季新品发布会在北京举行。本次发布会上，三星电子大中华区家电和IT营销总裁李载烨常务表示：“作为国际笔记本电脑行业的领导厂商，三星笔记本电脑经过多年的发展，一直坚持自主研发与设计，根据中国消费者的应用需求，投入到中国市场的产品受到消费者的一致好评。本次发布的全新秋季新品更是代表了国际前所未有的尖端科技实力。”



三星电子大中华区家电和IT营销总裁李载烨常务（左7）在发布会上

本次发布的全新9系列11寸笔记本电脑900X1B，机身至轻至薄，重量仅为1.06kg，满足高端移动应用需求；配置豪华的三星首款游戏笔记本电脑700G，拥有3D显示技术和加强低音声效，支持Gaming、Balanced、Library、Green等4种模式。700Z则拥有同尺寸机身中最大的显示屏；“超级平板电脑”700T采用Windows 7操作系统，带有蓝牙键盘和扩展坞。

另外三星还提供了超便携笔记本350U和305U、商务及SOHO电脑300V和305V，三星300E则拥有多种色彩选择，满足了消费者对时尚的需求。3系列则全部采用创新的窄边框设计，屏幕更大，机身更小。P

硬件店

AMD推出升级版Fusion APU

AMD公司近日宣布对C和E系列加速处理器（APU）进行了升级，以满足超轻薄、超值性能笔记本、高清小本、一体机以及台式电脑对出色性能的需求。最新升级的APU将为用户带来更强的高清图形处理能力，并支持DDR3 1333内存。新产品将支持HDMI 1.4a和DisplayPort++输出接口，可与任何具备HDMI或DisplayPort的显示器或电视连接。全新C、E系列APU将分别拥有更长的12小时和10.5小时的电池续航时间。

戴尔发布Inspiron灵越系列轻薄笔记本和一体机





8月31日戴尔在北京宣布推出多款Inspiron灵越系列电脑新品：Inspiron灵越2320一体机、Inspiron灵越13z、Inspiron灵越14z以及中国市场专享的Inspiron灵越14R AL。新的灵越z系列轻薄笔记本意味着戴尔将追求极致便携的z系列拓展至Inspiron灵越品牌。Inspiron 14R AL是为中国市场定制的一款风格化产品，它在Inspiron 14R的基础上增加了铝合金金属外壳。这3款产品均搭载第2代Intel酷睿i3或i5处理器、高清（720p）显示屏并拥有超长待机时间。Inspiron灵越2320一体机采用23英寸1080p彩色宽屏，机身厚度仅68mm，配备英特尔第2代酷睿处理器。它具备高清信号输入，有线及卫星机顶盒，配有内置Wi-Fi、读卡器、HDMI接口和DVD光驱，既可当作电视机，也可当作家庭娱乐中心使用。

网讯VPad V7发布

近日，国内知名通讯设备制造商及服务商网讯（Vtion）推出了全新的基于Android系统的7英寸平板电脑VPad V7。它采用了Android 2.2操作系统，融入全新时尚元素的外观，超轻薄的设计，方便携带。3D UI设计配合多点触控显示屏，给消费者带来完美的阅读浏览体验以及震撼的视听享受。此外，VPad V7拥有可定制移动办公系统，满足消费者的移动办公需求。

诺基亚发布塞班贝拉系统及诺基亚700、701、600智能手机



8月24日，诺基亚宣布推出诺基亚700、诺基亚701及诺基亚600共3款智能手机。诺基亚700是世界上最小巧的直板触摸屏智能手机，诺基亚701精致有型，拥有全世界最明亮的屏幕；诺基亚600则

是扬声器最大声的娱乐智能手机。它们均搭载全新的塞班贝拉（Symbian Belle）智能操作系统，为用户提供了崭新的用户界面和各种插件，并提供了更顺畅平滑的系统操作、移动网络浏览器以及NFC（近距离无线通信）技术。3款新品均可通过NFC功能与诺基亚Essence蓝牙立体声耳机配合使用。

Razer推出灵刃游戏笔记本电脑

Razer于近日发布了Razer Blade灵刃游戏笔记本电脑。它是一款17英寸游戏笔记本电脑，机身厚度仅为2.24cm，重量为3.16kg，带有全尺寸键盘和Switchblade用户界面，改善了游戏体验和操控能力。Switchblade用户界面有10个自适应可触式按键，此外还有一块能显示游戏信息的多点触控LCD触摸板。本机配备Intel酷睿i7 2640M处理器、NVIDIA GeForce GT 555M图形处理器拥有2GB GDDR5独立显存、8GB 1333MHz DDR3内存，搭载7200rpm的320GB硬盘，配备17.3英寸1080p显示屏。



东芝发布首款Ultrabook





9月2日，东芝在德国柏林IFA 2011大会上推出了旗下首款Ultrabook产品Portege Z830。这款产品使用了铝镁合金材质外壳，采用13.3英寸1366×768分辨率LED背光显示屏。其机身厚度为15.9mm，整机重1.12kg。此外，Z830还搭载了Intel第2代酷睿i3、i5及i7处理器，标配128GB固态硬盘，并提供1个USB 3.0接口和2个USB 2.0接口以及HDMI端口，使用47Wh电池和130万像素摄像头，同时配备了防泼溅背光键盘。东芝表示此款产品将在今年11月份上市，预计售价低于1000美元。

软件圈

金九银十迎开学，诺顿全面来帮忙



金九银十已至，诺顿提醒家长不应忘记为子女开学后的网络安全做好准备。诺顿网络家庭防护可以帮助父母管理互联网的灰色区域。诺顿360安全特警5.0以及诺顿网络安全特警2011将安全Verisign（威瑞信）验证和服务融入到产品中识别真假网站、不良网站等，打造上网的纯净天空。2011年12月31日前，购买并激活诺顿网络安全特警简体中文版产品，将可获得价值199元诺顿网络安全特警简体中文版（1年1用户）产品一套。

NVIDIA发布中国网吧用户定制版显卡驱动

日前，NVIDIA发布了一款为中国无盘网吧用户专门定制的WHQL认证驱动，同时也是NVIDIA推出的首款通过WHQL认证的定制版驱动。此驱动是以275.33版驱动为基础，针对网吧无盘环境进行了优化，能够完美支持国内网吧常用的如锐起（RichTech）、网众（NetZone）、网维大师（I-cafe8）、斯普林（MZD）、易游（E-You）等多款网吧无盘管理系统，支持NVIDIA GeForce6、7、8、9、100、200、300、400及500系列台式机GPU。同时该驱动软件包还包含3D Vision Controller驱动程序。性能上，与270.61 WHQL版驱动相比，该版本驱动在多款PC游戏上均可提升NVIDIA GeForce 400及500系列GPU的性能。目前，该版本驱动官方仅提供了支持Windows XP系统的版本。

网络帮

搜搜联盟月分成破千万

腾讯搜搜联盟正式上线后，发展迅猛，成效显著。据悉，截至目前已经有近万家用户申请加入搜搜联盟，每天有数百家会员产生收入。除此之外，搜搜联盟7月分成已经突破千万，并且搜搜联盟的月度分成每月稳定增长20%以上，预计今年年底月度分成将突破2000万。

有道词典用户破亿

日前网易旗下有道词典公布数据显示，有道词典安装量已经突破1亿大关，其中PC客户端用户安装量超过8000万，手机客户端用户安装量超过2500万。网易有道产品市场总监刘韧磊表示，有道词典安装量破亿预示着传统和新兴词典软件企业的两大阵营，将迎来一次前所未有的大洗牌。

晶合快评

手腕上的风景线

■晶合实验室 Enigma

如果不出意外的话，在诸位朋友拿到这期杂志的时候，2011年的苹果公司秋季产品发布会应该已经圆满地落下了帷幕……但是很遗憾，由于平媒制作周期时差的缘故，在我写下这篇快评的时候，距离这场万众瞩目的发布会正式召开还有大约一周的时间。正因如此，想要在本期的快评中看到点评新产品的朋友恐怕要失望了，不过如果你对“预言”这种文字感兴趣的话，或许会从这期的快评文章中找到些许不一样的收获。

首先，请大家先来回想一下，在这场发布会正式召开之前，诸位在心目最钟情或者说最期待的神秘新品会是什么呢？iPhone5或者iPad系列的新成员？的确，从当前在消费者人群的声望来看，这两款产品的确是当之无愧的人气状元与榜眼。但是，如果你对于推动苹果公司在21世纪重建辉煌的功臣产品不算陌生，如果你清楚这种将小写字母i作为品牌符号的源头来自于何方的话，我相信你肯定不会遗忘这个名字——iPod。

随着技术的不断进步，不同产品线上的i字头设备都在不停地更新换代，iPod当然也不例外。不过，相比于大红大紫的iPhone和iPad，这款经典设备的进化思路明显要低调得多——抛去异类iPod touch不提，沿袭正统线路更新的iPod秉承的思路无疑是“更轻更薄”，这点从iPod nano 5到iPod nano 6的规格变化上就能看出来，为了能够“做得更小”，这款设备不仅取消了iPod经典的圆盘操控装置，缩小了液晶显示屏的尺寸，就连上一代产品的麦克风与摄像头功能也被移除殆尽。当然，这些功能的删减带来的回报还是物有所值的，最终，呈现在苹果拥趸面前的是一枚小巧玲珑、简洁实用的便携式音乐播放器——你甚至可以把它像手表一样固定在手腕上，事实上，要想达到这种目的根本不需要掌握任何DIY手艺，相应的第三方配件在任何一家正规的B2C网站上都能找得到，价位更是全面满足从学生一族到精英人士各个阶层的不同消费需求，实在是皆大欢喜，人人满意的优秀工业设计。

那么，面对即将到来的又一波进化浪潮，iPod经典系列又会迎来何种变化呢？目前为止，网络上对于iPod nano 6的下一代产品流传最广的猜测就是“摄像镜头的回归”。诚然，从集成度进一步提高从而把之前取消的功能恢复的思路来看，这种猜想似乎不无道理，但是我们不妨来设想一下这个画面：一位自诩为“时尚潮流引领者”的苹果产品爱好者用三根手指捏着一个尺寸接近于运动手表表盘的小方块来拍照……这种画面真是愚蠢得无药可救。

夜行爱好者Enigma

能够利用更小巧的硬件体验更全面的功能固然是种享受不假，但如果无法将“应该舍弃的设计”与“值得继承的卖点”区分清楚的话，闹出笑话几乎会是必然的下场。

那么，对于已经进化为手腕时尚风景线的iPod nano系列来说，正确的进化路线到底是什么呢？在我看来，出品自索尼公司的Sony Ericsson LiveView恐怕会给我们带来更多的启示：乍看之下，这个尺寸似乎与iPod nano差别不大的小玩意似乎只是个瓜分市场的跟风仿制品而已，但事实上，这种同样可以当做手表佩戴的便携装置在理念方面要走得更远——通过蓝牙连接并得到相应的安卓系统应用程序支持之后，你不仅可以通过这个小玩意的屏幕对自己的手机来电号码与短信息等内容进行浏览，还可以对Facebook、Twitter等SNS网站进行信息同步，倘若意犹未尽，更可以从AndroidMarket上面找到更多更有用的插件程序。总而言之，索尼这次提供给我们的不是个看似噱头的手腕装置，而是一款便捷性出类拔萃的无线前端控制平台。OK，看过了Sony Ericsson LiveView的精彩演示，接下来再让我们看看苹果这边的状况：你有Android，我有iOS；你有安卓系统的智能手机，我有大卖特卖的iPhone；你有AndroidMarket，我有App Store；你有小巧玲珑可以戴在手腕上的LiveView，我的iPod nano 6也可以，而且下一代产品的尺寸应该也会相差无几——好了，推导进行到这个地步上，这种“下一代iPod nano的合理进化思路”还需要进一步明示么？

或许有朋友会认为这种“利用麻将那么大的屏幕看短信”的思路未免离谱，认为这种“不务正业”的设计偏离了iPod系列产品的初衷。其实，换个角度来考虑的话，这种利用无线连接将数据处理装置与便携式前端显示控制设备分离的思路，恰恰就是对“随身PC”这个经久不衰的IT理念再次展开的积极探索——而且，相比于之前那些“把所有设备集中在手腕上”以及“用电缆把腰间和手腕上的设备连接起来”的尝试，如今这种“无线连接一切”的思路无疑要靠谱得多。至于iPod系列产品的设计开发初衷，事实上，真正让这款播放器成为苹果公司东山再起功臣的原因并不是随身播放数字音乐的功能，而是通过这个硬件载体得以发扬光大的iTunes数字音乐销售模式。既然iPod可以成为苹果上一次业务转型时的支点核心，那么，在这个乔布斯已经离职的关键时刻，新的iPod为什么不可以再次成为推动业界理念革新的“第一推动力”呢？P

漫画作者：suns

完美时空

宠物魂魄的选择，你必须懂得！



《神鬼世界》中的宠物系统，所发挥的作用相信大家都已经明了。随着游戏难度越来越大，宠物作为第二战斗载体，已经在游戏中发挥着相当重要作用。宠物魂魄是宠物系统进阶的高级玩法，选择适合自身战斗特点的宠物魂魄，不仅可以大幅度提升宠物的作战能力，同时也能享受这其中的游戏乐趣。

宠物魂魄的选择

宠物魂魄分为红黄蓝3种，分别代表了3种不同的姿态。所以说，在选择魂魄的时候，一定要根据自身宠物的作战特点，以及其他属性方面的特色，综合魂魄所提升的属性形态，进而选择出最适合宠物的魂魄。这样不仅能大幅度提升宠物战斗实力，同时最主要的是还能省钱！

红色魂魄：韧性代表HP、战斗代表物理攻击、敏锐代表命中、防御代表物理防御

黄色魂魄：韧性代表MP、战斗代表元素力量、敏锐代表暴击率、防御代表XP抗性

蓝色魂魄：韧性代表元素抗性、战斗代表魔法攻击、敏锐代表回避率、防御代表魔法防御。

通过上述详细数据不难发现，选择符合宠物需求的魂魄，将是又经济又实惠。比方说，魔攻宠物在选择魂魄时，一定会将魂魄的颜色选定在蓝色魂魄上。那么面对蓝色魂魄拥有的四项属性资质，又将如何选择呢？也可以说，宠物要如何选择战斗资质？首先来看，战斗资质目前的最高上限为650，所以高上限的选择是必然的。例如一个蓝色魂魄的韧性为150~300、战斗250~650、敏锐150~300、防御250~650，那么这就是一个非常不错的、适合纯魔攻宠物使用的魂魄。高增加魔攻与魔法防御，可以极大限度的提升宠物作战效果，同时提升的魔法防御，也加强了宠物的生存能力。同理，物攻宠物在选择魂魄时，就要将重点放在红色魂魄上，因为高战斗资质，将让物攻宠物大幅度提升物理攻击力。那么对于黄色魂魄，又有哪些选择特点呢？黄色魂魄可以说针对性不是很强，因为这个魂魄没有直接对攻击加成，所以无论是物理还是魔法攻击的宠物，对于黄色魂魄而言，更应该看重的是敏锐！也就是说对暴击率的增加。纯敏宠物，如果想提升暴击率的话，黄色魂魄是不错的选择。



火元素之力



《神鬼世界》亡者大地灵魂塔

宠物魂魄的合魂

宠物魂魄的合魂其实就是提升,4项资质的过程。虽然说一共可合成15次，但是4条属性平均下来，也不过只有4.75次罢了。所以当我们拥有一个很是极品的主魂魄的时候，对于副魂魄的选择，就必须要有针对性。

首先来说，确定选择好的主魂魄，应该尽可能的多带天赋，至少要满足两个天赋，而且还必须是我们中意的那个属性。因为具有天赋的属性，在合魂时可以额外增加属性。也就是说，属性上限是根据品质而固定的，那么通过合魂就可以提升属性的数值，所以合魂的重要性就无需多说了。

当我们开始合魂，要有合理分配这15次，因为天赋融合和资质融合都会减少合魂次数。由此，要想通过合魂来大幅度提升主魂属性，那就必须要尽可能选择高资质的魂魄来作为副魂。

当然每一个人都喜欢5项属性数值全部为完美的魂魄，那是绝对是极品。但是要想达到5项属性全部为完美，又是谈何容易呢。如果说拥有了一个单项属性较高，并具有天赋的魂魄，此时最好是不要用来合，还不如直接喂养主魂，因为这样可以大大节省我们的次数，毕竟单项合魂的话，感觉还是太亏了。另外，魂魄并非只有完美品质为最佳。具体属性应该看合魂后，到底增加了多少。例如六阶魂魄满数值为650，那么当属性达到600+以上时，就已经是非常不错的极品。为了再提升几十点数值而花费大量的财力，的确有些得不偿失。记住，合魂是增加属性，只要增加了就比不增加要强。而且在PK的时候，对手一定首先将重点放在宠物上，此时就算宠物再强，可能也无法抵御对手的攻击。换句话说，魂魄合魂应当适可而止。

总体来看，宠物魂魄系统的确为宠物系统带来了新玩法。同时也造就出一个新的消费方式，而且开销也是蛮巨大的。不过最终对宠物的作战性能提升还是非常明显，也算是没有白花钱吧。记住，适可而止哦！

栏目编辑/乾坤无为/gaojian@popsoft.com.cn 美术编辑/天平

多益网络

刚柔并济，快慢自如 《梦想世界》剑法招式分析



《梦想世界》最大特色在于PK方面，11个流派409招式，所有招式都不是固定的，需要自己去随机领悟，每个人玩出来的角色都是不一样的。笔者玩了两年的剑战生涯，也算是对剑法招式有所了解，也有一定的实战经验。接下来为大家介绍剑法招式的特点，方便读者正确使用招式，猜招与破招。剑法招式刚柔相济，快慢自如，让人难以预测。下面为大家分析必用的剑法招式。

低级招式

1.先发制人

招式分析：快剑剑法中的一招，虽然威力不强，但出手迅猛，常常令对手措手不及。梦想世界招式中最快的招式，还可以精修，速率非常高，与敌人拼命必须使用这招。

2.抛砖引玉

招式分析：抗疯非常好的招式，使用后，当回合承受除群攻外的物理攻击时会进行1次反击。可精修，精修后，敌人若使用疯连，可反击对方两次。

3.流水行云

招式分析：身形敏捷的剑法招式，施展后可提高当回合的闪避率，相当于单回合的踏风。

4.白日做梦

招式分析：使用后当前回合免疫封印法术，但受到的无视防御及灵力类招法攻击时伤害加倍。

中级招式

1.后发制人

招式分析：使用后本回合停止，下回合进行攻击，速率为本回合的一倍。被敌人恐怖封印，无法动弹的时候，就是使用此招之时。可精修。

2.针锋相对

招式分析：命中后可降低对方的干扰点数，使对方无法使用招式。也不怕对方使用连击，抗灵巧540。可精修，精修后加大扣除对方的干扰点数。

3.金樽对月

招式分析：不错的抗性与威力，与一剑天下招式互补。

4.蜻蜓点水

招式分析：无消耗招式，很高的速率，唯一不足就是负抗普通-10，使得此招很少用。

高级招式

1.天外飞仙

招式分析：华丽的外表，完美的抗性，抗普通与连击非常有效，唯一不足就是50%的速率。但丝毫不影响此招的发挥。

2.风花雪月

招式分析：无消耗攒点招式，威力，命中，速率都俱佳，一般都是用此招。

3.一剑天下

招式分析：命中后降低敌方的力道值，力敌招中最高的威力，打法师非常有效，唯一不足就是抗性。可精修，精修后增加威力。

4.地陷山崩

招式分析：抗群40%，作用大多于后期群P中，后期群P中大多数带的群恐BB，使用此招，无疑多了一层保护膜。

5.人不由命

招式分析：有人称为与敌人同死“自杀招”，但这要看用的时机恰不恰当。群P火力如果不在于你，此招就显示出了威力。不可对法师及术士使用。

6.凤舞九天

招式分析：亮点来了，完美的抗性，抗疯连非常有效。笔者认为，是所有战士招式中最好的群招。

7.人生如梦

招式分析：命中后降低敌方的法力值，打术士专用招式，普通术士魔法值1000左右，打一次，术士将失去几十的魔法值，没魔法值的术士什么都做不了。


威力很强大的剑招


剑法招式爆发

百级招式

1.撕天

招式分析：很多人抱怨撕天，PK中无法使用，70%的气血要求，还需要很多的点数。这招是打术士最佳之招式。运气好的话撕天10次，就能将敌人打败。剩余气血大于等于上限70%时可以使用：连续攻击目标3次，从第3击开始，有一定概率继续攻击，最多可连击10次（包含前3次）。

2.宇芒

招式分析：命中使目标附加攻击结果减少5%的状态，效果可叠加5次，持续一定回合，新叠加上的效果不会延长持续回合。伤害效果不明显，完美的抗性，起手很不错。

总结：招式生生相克，在这里为大家介绍剑法招式的分析与心得，死记硬背没什么作用。最主要是在实战中加以练习。P

盛大网络

随心所欲，三界翱翔 《星辰变》特色系统一览



改编自热门网络小说，即将开启全面公测的《星辰变》一直以来因为其保留了最纯正的修真风而受到了许多仙侠修真作品爱好者的欢迎，在游戏中，玩家不仅能够体验到主人公秦羽和姜立之间缠绵悱恻的爱情故事，还能够随着主人公的步伐探寻修真的奥秘所在。为了将虚幻的修真仙侠世界还原到2D网络之中，《星辰变》为玩家设计了多个特色系统，即使你是一个着重于细节的人，都能够从一草一木中感受到浓浓的奇幻修真风。今天，我们就来简单看一下在《星辰变》的世界中，有哪些特色系统值得你的关注吧！

灵剑在“脚”，天下我有

似乎自从《仙剑奇侠传》开始，“御剑飞行”就成为了仙侠世界中不可或缺的一大特色。对于各位行走江湖，翱翔三界的修真玩家来说，如果你没有一把能够御剑飞行的神剑与你一起闯荡江湖，那么你绝不是一个合格的修真玩家。而这一次《星辰变》就满足了你对“御剑飞行”这一仙侠世界中国民运动的热情！

不要以为在《星辰变》中，你脚下的灵剑只是一种简单的交通工具，事实上，为了能够还原出真正的御剑飞行，《星辰变》特意为御剑飞行定下了不少“交通规则”，想要越线往往会让你得不偿失哦！

首先，想要驾驭桀骜不驯的神剑，你就需要一定的实力，如果你只是一个庸庸碌碌的凡人或是修真入门者，那么神剑决不会放下身段与你翱翔于天际。其次，你需要掌握一定的飞行技巧，为神剑寻找合适的“停剑坪”，否则砸到了花花草草还没关系，要是不小心把别人的屋顶给砸了个稀巴烂，你就等着被开罚单吧！最后，你的神剑是一种骄傲的神器，如果你在PK时想要借他逃遁，他可是会宁死不从的哦！所以只有能够真正与神剑融会贯通的修真者，才能与神剑身心合一！



新资料片《无边海域》女主角姜立

兽兽伴你江湖行

作为一款修真类网游，除了有神剑之外，你怎能没有灵兽陪伴左右？在《星辰变》的世界中，你总共能够邂逅多达12 000种灵兽！不要以为他们只是你的EXP，事实上，你可以捕捉甚至驯服这些灵兽，让它们为你所用，让你的战斗事半功倍！

与玩家自身的五行系统不同，灵兽只有一种单一五行属性，这决定了灵兽的五行相生相克，只要修真者能够根据对方灵兽的属性予以正确选择，就能够轻松以弱胜强！而除此之外，每一个灵兽都有属于自己的性格，你只有根据他们的性格顺势而为，好好培养，才能够发挥出他们最大的能力。而若是你坚持逆天而为，也许极品灵兽也终将会变成鸡肋。



为情侣所建造的幽会圣所情侣宫

简单来说，勇猛型的灵兽非常擅长近距离物理攻击，属于狂战士类型，而冷静型钟爱在不经意间给予对手以致命打击，因此非常擅长远程攻击。忠诚型虽然在攻击力方面可能远不如前两者，但一旦主人出现危险就会舍命相护。温顺型则能够让你在枪林弹雨之中穿梭自如，为你在修真路上保驾护航。而谨慎型则是灵兽中的“智囊”，能够有效地迷惑牵制对手。只要你能够结合自己的职业，选择适合的灵兽，并且用心栽培他们，即使是看起来并不出奇的灵兽也会在你的手中成为神兽！



五行相生相克决定灵兽在战斗中的发挥

千年道行为我所用

可能许多《星辰变》的Fans都知道，一旦妖兽修行到某一个境界的时候，就会凝聚出一种名为“内丹”的宝物，而这一宝物经过多次辗转之后，最终就会落入有缘人——也就是你的手中，而接下来，你就需要不断

炼化它们，让它们成为你修真过程中的重要助力。

而在《星辰变》网游中，《星辰变》高度还原了“内丹”系统，你在击杀怪物的时候，就会有一定概率获得怪物的“内丹”，而且根据怪物的修为，内丹的品阶也各有不同。在战斗过程中，你所携带的内丹就能够为你储存额外的经验值，帮助你急速升级！

而且，你千万不要以为《星辰变》中的内丹只是一个变相的双倍经验系统，在游戏中，你还能够将内丹赠送给他人，帮助他人急速升级，真是练小号、求交往、居家旅行杀人必备之良品！

直面宗师与武夫之间的分水岭

不管是什么游戏，在同等级情况下，比起装备、职业，真正决定战斗胜负与否的都应该是操作。而在《星辰变》之中，操作对于战局的影响更是大大被加强，这全部得益于一个系统，那就是“移动施法”。

在《星辰变》中，你可以根据自己的习惯，随意调整自己的操作模式，不管你是左撇子还是鼠标流，都能找到自己最合适的搭配。而在此之后，你就能够轻松实现“移动施法”，简单来说，它能够让你在一边吟唱法术的时候，一边展现你的风骚走位，让你的对手避无可避，同时也让他们无法顺利瞄准目标，不管什么职业的玩家，只要学会了移动施法就能够轻松享受到攻守兼备的PK艺术。而当然了，要真正实现将移动施法运用自如，你也需要学会“一心二用，左右互搏”的本事，而这也就是宗师与武夫之间的分水岭，如果你想要成为一代宗师，那么首先应该练习的正是移动施法。

举案齐眉，携手一生

虽然网络只是一个虚拟世界，但谁不希望能在芸芸众生之中寻找到最适合自己的另一半？在《星辰变》的世界中也是如此。为此《星辰变》推出了独特的情侣系统，主推“忠贞牌”。想要与自己心仪的玩家在一起渡过未来的修真岁月，你就需要有足够的时间去了解他，为此，系统特别设定了“亲密度”这一数值，以你与他组队在一起的时间作为参考，只有满足了一定数值才能允许你们结为连理。而另外一方面，你还必须到达一定的修为，这样才能向世人证明你有保护自己爱人的实力！

而当你与自己爱人结成情侣之后，并不代表从此之后你就踏入了爱情的坟墓，事实上，这只是新的爱情故事的开始。《星辰变》中首推了情侣亲密度系统，不要以为那只是一个简单的数字，事实上，情侣亲密度会影响你的情侣等级和排名，那些婚后恩爱美满的夫妻自然会成为全服玩家艳羡的对象。另外，《星辰变》更推出温馨无限的“恋爱日记”，一笔一划记录你与自己另一半的恋爱婚姻史，想象一下：当你在某一天垂垂老去的时候，你与自己的爱人再度翻阅你们的恋爱日记，是不是别有一番滋味呢？另外，《星辰变》还推出了独有的情侣技能，让你与你爱人之间的默契得以升华，体验双剑合璧心意相通的快感！最后，你们将拥有属于自己的节日，在那一天，你们不仅能够向对方赠送定情之物，还能获得系统的馈赠，让全天下见证你们的幸福时光！

除了以上几大系统之外，《星辰变》还有秘境地图、仙魔战场、互动剧情等原创剧情，力求让你体验到纯正的修真仙侠网游。不管你曾经为其同名小说所深深迷醉过，或者虽然没有来得及一览，但早就对其大名如雷贯耳，又只是向往那种纵横三界唯我独尊的快感，你都应该来到《星辰变》的世界中小憩几刻，也许就在不经意间，一个地图，一个NPC，你就会被这个世界所吸引！另外，新资料片《无边海域》也将随公测的开放一起开放，届时许多玩家所热爱的北极圣皇的女儿姜立也将首次登场，就让我们拭目以待吧！



你可以不断炼化内丹来提升内丹能力


唯美的游戏场景



在PK时候无法使用御剑飞行


在游戏中你可以自由设置你的按键



御剑飞行，见证云与山的牵绊

搜狐畅游

一场真实的虚拟战争
揭秘：《战地风云OL》4大玩点



搜狐畅游旗下的FPS大作《战地风云OL》于8月25日开启了革命性封测。一时间，这成为了FPS游戏迷们津津乐道的话题。《战地风云OL》有着哪些特色？是否好玩？有幸进入测试服体验的我，特地在此列举出游戏的四大玩点，希望能够解答大伙儿的疑问。

玩点1：海陆空三线作战

提起FPS游戏，你的脑海里可能会映出这样一幅画面：一群反恐警察在某废弃的工厂内与匪徒激烈交火，M-16、AK-47、手雷、闪光弹等武器轮番登场，战场上硝烟弥漫。这是FPS网游带给我们的“传统”印象。

随着《战地风云OL》的到来，一幅新的画面将映入你我的脑海中：在幅员辽阔的战场上，数百名战士正捉对厮杀；轰隆隆的马达声传来，原来是坦克装甲车吐着火舌在战场上驰骋；不远处的海滩上，士兵们正源源不断地从两栖登陆艇内冲出来；再看看天空中，运载着重型武器的武装直升机、先进的无人侦察机、威力强大的歼击机……海陆空三线作战的独特魅力，尽在《战地风云OL》。

居高临下，压制敌人

玩点2：各有千秋的4大兵种

与传统FPS游戏单一的兵种设置不同，《战地风云OL》为我们准备了医疗兵、工程兵、反坦克兵与狙击手4大兵种。每一个兵种都拥有自己的专属能力，大家相辅相成，各有千秋。

战场上，医疗兵可以使用急救包，恢复战友的生命值；工程兵可以破坏（或修复）建筑设施，譬如破坏桥梁，让敌人的坦克无法碾压过来；当敌方坦克肆意猖獗时，反坦克兵可以用手中的火箭炮与反坦克地雷，令对手有来无回；还有冷静沉着的狙击手，百步穿杨的本领足以让对手胆寒，神出鬼没的步兵地雷更是领敌人防不胜防。看到这里，有的朋友或许会心生疑惑：“选了这些兵种，还能正常战斗吗？会不会选了医疗兵，就无法攻击敌人，只能给战友补血？”当然不会！这些兵种拥有的特殊能力与他们的战斗力并不冲突。一般情况下，他们冲锋陷阵，与普通士兵无异；当遇上适合他们特殊能力的情形时，这些兵种便会施展出看家本领，为己方阵营带来帮助。另外，还要告诉大家：你可以根据自己的喜好，随意变换兵种，这不会影响你军衔的提升。

操控坦克碾压敌军

玩点3：战车与飞机的诱惑

前面我们提到过：《战地风云OL》中既有坦克冲锋，也有飞机在空中作战。这些战斗工具的操控者并非电脑，而是玩家自己。

看我的飞行技术

是的，你没有看错！你可以指挥坦克向敌营碾压过去，也可以驾驶着歼击机与对手在空中展开较量。装甲车、坦克、直升机、侦察机、舰艇……《战地风云OL》里所有的战斗器械，都由你来操控。如此诱惑，谁能抵挡？

玩点4：精彩刺激的竞技方式

有了四大特色兵种，坦克、飞机、舰艇也联袂登场，这个仗到底该怎样打呢？换言之，《战地风云OL》有哪些竞技方式？相信这是大家颇为关心的问题。这里我作一个简单的介绍。

游戏一共包含占领战、分队长战、团队竞技、攻坚战、生存模式5种竞技方式。

占领战以分数定输赢，击杀敌人、破坏军事建筑、击毁坦克飞机等都能为阵营赚取分数，占领据点后，己方阵营也会不断获取分数。规定时间内竞技双方谁先达到指定分数，谁就是胜利者。分队长战以占领据点为主，只要大家在分队长的领导下，将对手的据点全部占领，就能获得胜利。团队竞技注重杀敌数量，规定时间内率先达到杀敌数量的一方获胜。攻坚战以闯关杀敌为主，对手是电脑NPC，考验玩家们的协同配合能力。生存模式则是考验大家在恶劣环境下的生存能力。

每一种竞技方式，都有其独特的乐趣。

综述

听我说了那么一大堆话，你是否对《战地风云OL》有所了解呢？其实我还想对你说：“这不是FPS游戏，这是FPS战争游戏！至于信不信？由你！反正我是信了。”

漫步者

EDIFIER漫步者

更新更强大
漫步者M15plus炫丽上市

M15是漫步者旗下一款值得注意的产品，在不到一年的时间里，M15已经有两款产品陆续上市，这也足见漫步者对这一系列微型音箱的重视。而近日，全新的M15plus又靓丽登场，在延续原有造型和功能的基础上，又加入全新的LCD液晶显示屏、FM播放功能以及耳机输出，外观更时尚，功能更全面。

M15为何一年三升级？从此前的版本我们可以看到，M15普通版和时尚版虽然在功能、造型和音质上取得了非常好的平衡，也获得了广大用户的认可，但只有SD卡直读功能又让用户有着更多的期待：要是在它的小身板上加上一个FM或者其他的功能，会不会更好呢？

漫步者显然也时刻关注着用户的诉求，在M15plus身上，漫步者加入强大的FM播放功能。它内置了天线，可进行自动、半自动搜台，最多可存储40个电台，日常听音频段完整覆盖。更显人性化的是，M15plus还具备断点记忆功能，可以准确记忆上次收听的频段，下次开机会及时准确呈现。

应该说，FM功能的引入非常适合老年人以及户外用户，试想一下，配合内置锂电，在清晨，在野外，听一听新闻频道，音乐电台，惬意而舒适！而且立体声音箱传递的音质，比普通单声道收音机要美妙得多。

当然，SD卡直读功能继续保留，只需将SD卡插入音箱底座，系统就会自动识别存储的音频文件并进行播放，这一功能让M15plus不再受到音源的限制。而AUX输入接口则可以方便连接其他外置音源。全新加入的耳机输出接口，为用户提供了更便捷的专属音乐空间。

有了FM，又有SD卡直读，为了让操作更简便，漫步者M15plus除了按键增加“Input”键之外，还加入了一块点阵式LCD液晶显示屏，可直观显示当前播放信息，比如电台频段、音源、电池电量以及音量等，并显示实时频谱。

可以说，在每一个细节，全新的漫步者M15plus都在前作基础上进一步更新升级，小巧的箱体，精致的外形，多样的功能，采用了多种配色，又有着非常人性化的设计，这款老少皆宜、用途多样的产品能充分满足各年龄阶段人群的听音需求，不论是普通家庭用户或是追求时尚个性的潮人，M15plus都是上佳之选。











头牌新闻

GAMEBAR与上海烛龙携手小旭音乐推出《古剑奇谭》新片尾曲 ■本刊记者 北四环组



8月24日，随《古剑奇谭》第二结局推出的一首全新音乐被正式确定为《古剑奇谭》新片尾曲。此曲是国内知名的小旭游戏音乐工作室为《古剑奇谭》量身定制而成，与之前给人以清冷感的《凤鸣榣山》不同，这首新曲结合了第二结局“桃花幻梦篇”的剧情，表达出了一种温馨完满的感觉，让人听后心中甚是温暖，充满了对未来的希冀。试听音频一经放出便受到了玩家们的广泛好评，而后不久小旭音乐再次出击，邀请有“中国仙侠风第一女歌手”之称的董贞参与制作新片尾曲的配唱版本。

此前，GAMEBAR曾将游戏中的优美音乐精心整理，推出了《古剑奇谭》原声音乐集。其音乐得到了玩家们的一致认可，更有玩家踊跃填词并进行翻唱。而今，《古剑奇谭》新片尾曲也成功推出并受到玩家的欢迎，这与GAMEBAR及上海烛龙一贯以玩家为重、以游戏品质为重的工作原则密切相关。原声音乐一直是GAMEBAR及上海烛龙最为注重的一个元素，每一首曲子都经过精心编排，在衬托人物性格、故事环境等游戏要素的同时，也都融入了中国传统音乐的诸多特点。当然，不仅是在音乐方面，GAMEBAR及上海烛龙在游戏的其他方面也都力求做到最好，让玩家们能够玩到最优质的国产游戏。随着《古剑奇谭》一代游戏落下帷幕，其续作及《古剑OL》等衍生作品已步入制作正轨，GAMEBAR及上海烛龙将继续秉承严谨认真的态度，继续为玩家们开发国产游戏作品。P

晶合新作

《新仙剑奇侠传OL》首度曝光

2011年9月2日，百度（NASDAQ：BIDU）正式宣布，旗下百度游戏开放平台将与上海骏梦网络科技有限公司（以下简称“骏梦游戏 ”）达成战略合作，联合运营骏梦游戏开发的网络游戏《新仙剑奇侠传OL》。《新仙剑奇侠传OL》是全球首款Unity 3D引擎开发的“中国风”网络游戏，由台湾大宇资讯股份有限公司正版授权，“仙剑之父”姚壮宪亲自监制，骏梦游戏研发，历时2年，斥资5000万，融合了“《仙剑奇侠传》系列一到五”单机版中所有经典角色、场景、剧情、道具等。游戏预计于2011年第四季度推出。



《新梦幻诛仙》新服开启

9月2日，《新梦幻诛仙》华东电信五区开启一组全新服务器“极光幻境”。“开学大扫除”活动可获得大量经验，特殊部位附魔卷轴等丰厚奖励，只需特定等级以上5人组队并在每日19：00～21：00时通过NPC传送到活动地图中即可参与。



米游网络《食物危机》成为互联网大会亮点

第十届中国互联网大会分论坛2011年海峡两岸设计大赛上，米游网络设计师杨文以身示范，亲自上阵讲解，让移动社交游戏《食物危机》成为了大赛会场的亮

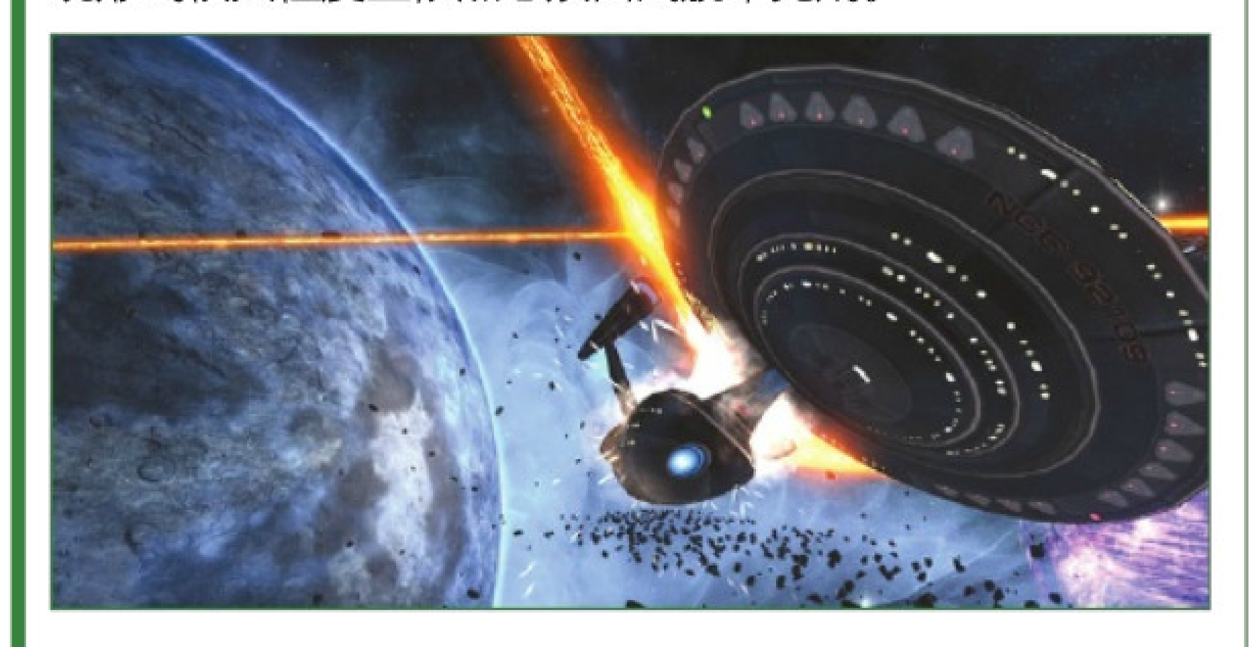
点。这款游戏丰富的隐藏要素、滑稽可爱的人设受到了大家的喜爱。其描述的社会问题也能引起玩家在游戏之余对现今充斥的垃圾食品的反思。这款游戏的出现给现今市场趋于同质化的游戏市场注入了新鲜血液。



晶合热点

《星际迷航OL》将采用道具收费

9月1日，继8月初完美世界获得Cryptic工作室旗下3款游戏的版权之后，《星际迷航OL》将由时间收费模式转变为道具收费模式，这项转变工程预计将在2011年年末开始进行。此游戏虽有不少RPG人物的游戏内容，但在宇宙里进行战斗依然是游戏的最重要组成部分。玩家角色的表现形式很大程度上依然必须由战舰来完成。



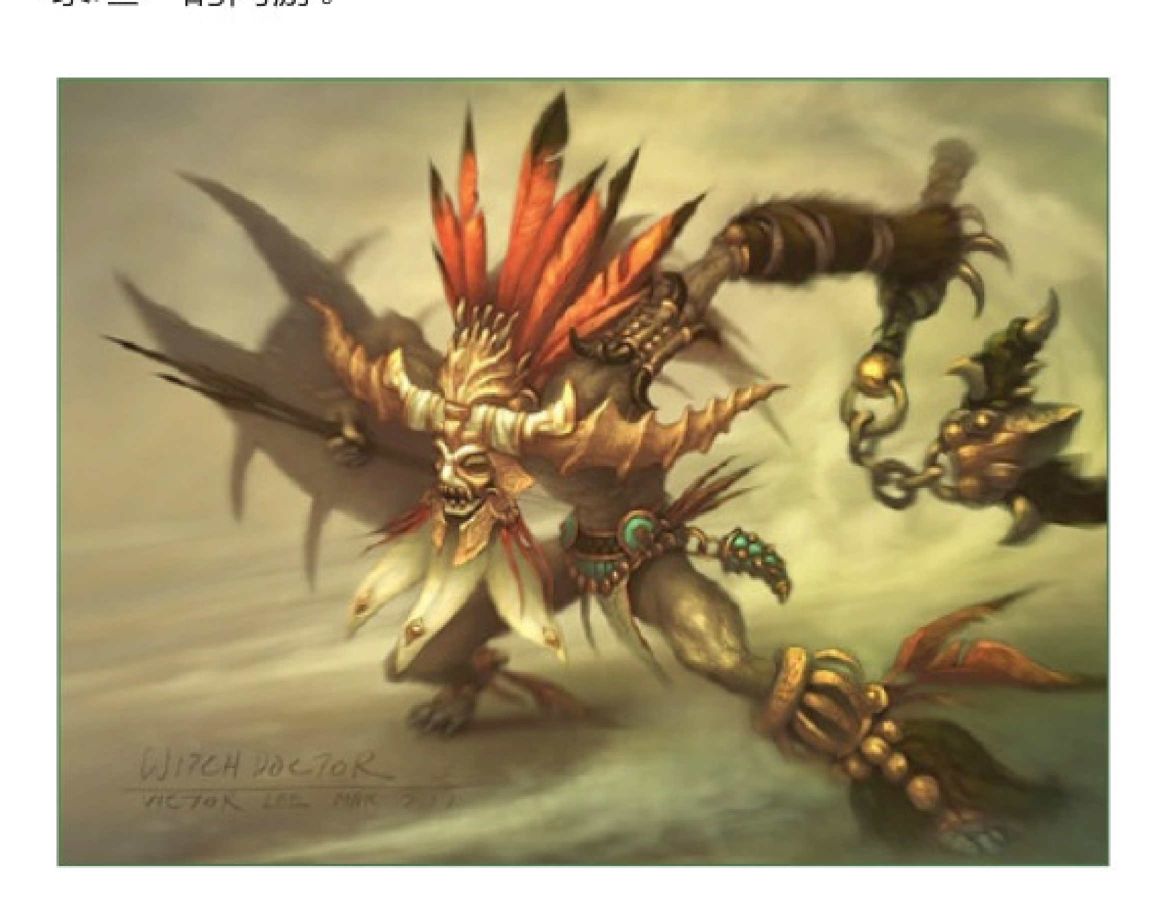
索尼发布世界首款头戴3D显示器

8月31日，索尼对外发布了世界上首款3D头戴式高清OLED显示器HMZ-T1。据悉，该显示器中安装了2个分辨率1280×720的0.7英寸OLED显示屏，支持3D视觉效果画面显示。其附带的耳机支持模拟5.1声道环绕音效。同时该显示器必须配合附带的HDMI输入输出处理器进行使用。作为3D时代的游戏颠覆者，索尼推出的这款产品正是为了抢占相关市场的高地。



《暗黑破坏神Ⅲ》确定公测日期

9月3日，在动视暴雪网络广播分析大会上，暴雪娱乐CEO Mike Morhaime表示如无意外，《暗黑破坏神Ⅲ》的首次Beta测试将会在9月进行。游戏正式上线后，与西方国家采用实体和数字版形式的销售方式不同，亚洲地区可能使用月卡销售模式。同时动视暴雪COO兼CFO Thomas Tippl确认暴雪娱乐在接下来的3年还会相继发布《暗黑破坏神Ⅲ》的首部资料片、《魔兽世界》第四及第五部资料片、《星际争霸Ⅱ》的两款资料片和仍在研发中代号为“泰坦”的网游。



《英雄联盟》停止支持Mac OS

DotA类网游《英雄联盟》日前正式宣布停止对苹果Mac OS用户的支持。开发商Riot Games表示在苹果的Mac OS平台上无法保证像在PC平台上一样的质量及更新频率，因此决定暂时停止对Mac OS的支持。不过Riot Games也表示，这并不意味着游戏永远都不再发布Mac OS版本，开发小组正在寻找解决这一问题的办法。



17173游戏动漫嘉年华收官

转战五地的“完美世界”第九届17173游戏动漫嘉年华于8月13日、14日在北京迎来了收官之战。不可否认由于海外游戏起步较早，故而在中国市场上，海外游戏还有着一定的份额。不过伴随着国产游戏在中国游戏市场份额的节节攀升，中国游戏对中国的游戏动漫迷的吸引力和影响力也在逐步加深。


10岁的小姑娘也能将《剑侠情缘网络版叁》中的七秀角色演绎得栩栩如生

晶合快评

游戏的那些事儿

■晶合实验室 bluesky

最近挺怀旧的，玩了一大堆老游戏。而为了顺利地运行“仙剑98柔情篇”，我还特意装了个虚拟机（“仙剑98柔情篇”在我的64位Win7下会时不时地造成显卡驱动失去响应）。想来有些奇怪，现在的电脑软、硬件水平比十多年前进步了许多，按理说现在的游戏应该能更容易地从画面、音效等等方面表现出制作人的意图以及主创人员的剧情设定等等，可不知为什么总觉得无论是单机还是网游，玩起来似乎都没有当初那样的激情那样的感动。

十多年前，我拥有了第一台电脑。想想那配置，赛扬600MHz的CPU还有64MB的内存，20GB的硬盘，还有当初红得发紫的TNT2 Pro显卡，算是当时中上等级的电脑了。电脑送到家后安装的第一个游戏就是“仙剑”。为何？上学时曾经周末到网吧里通宵玩“仙剑”，但却不知如何随身携带存档，于是每次都得从头玩起，后果就是那段时间里闭着眼睛都能走出游戏迷宫。后来学会了用Email的附件保存游戏存档等等，并最终为我开启了学习电脑知识的大门，不过这是另一回事了，暂且不提。

爱好看天、喜欢望远的bluesky

后来是金山西山居制作的“剑侠”系列。直到现在我都没弄明白当初购买“剑侠贰白金典藏版”的78元大洋是怎么省出来的。是痴迷吗？也许吧。因为那时上课开小差都会无意识地在某张纸上画出个西山居的Logo图出来，然后下课时瞪着那Logo发呆几分钟。不得不说“民族大义”大旗下的游戏剧情确实抓住了我的心，当然还有那么一点爱情的东西让那时的我多少有了一丝现实里的冲动。

其实那时真正吸引我的并不是剧情，而是游戏配乐。也许是因为攻略什么的已经看了太多，所以早已对“仙剑”“剑侠”的剧情滚瓜烂熟，但游戏的配乐可真的算是天籁之音。为了“仙剑”的Midi能更好听，当时我最大的愿望就是能买到一块YMF-724/744声卡。直到现在，如果我使用虚拟机安装Win98/XP，都不忘再装一个S-YXG软波表。但无论现在的软波表能制造出与真实乐器多么接近的音效，入耳后总觉得失去了当初一番折腾后玩“仙剑”的那种味道。再说“剑侠”，印象中在当初罗晓音是有“中国游戏音乐第一人”之类的称呼的。一曲《天仙子》，让从没买过音乐磁带的我第一次进了音像店，夜里就寝后翻来覆去地听。



仙剑的最终Boss拜月教主

我接触的第一个3D游戏是“最终幻想Ⅶ”。说来也挺有趣，并不是因为这游戏好玩，而是因为王菲演唱的“Eyes On Me”。同样的，因为主题曲“Melodies Of Life”，数年之后在大学寝室中开始接触模拟器。“最终幻想Ⅸ”回归Q版的人物造型风格以及剑与魔法和水晶的主题，还有不错的游戏剧情，朗朗上口的配乐，确实称得上是一款佳作。虽然国内的一些爱好者早已完全汉化了最终幻想Ⅶ、Ⅷ、Ⅸ、Ⅹ，但现在的我已经没有太多时间去一一品味了，只是我仍然在关注着它们。

前不久的“仙剑大软玩家见面会”上，姚仙在向读者玩家提问时问到：“怎么才能扩大国产单机玩家的用户群，怎么才能让更多不玩单机的玩家加入到玩的行列里？”我想这不仅仅是“仙剑”所面临的问题，而是国内和国外很多单机游戏甚至网络游戏开发商所面临的问题。优胜劣汰是整个社会各行各业中一定存在的“潜规则”。做得好，如“最终幻想”系列一般能长时间支撑起一个公司的运营，但其第14代的网络版游戏至少在现在看来算是失败之作，或许是因为长期开发单机游戏，不知网络游戏的游戏体验应当如何去做吧。“仙剑”和“古剑”仍然在坚持做单机版，但也已经有了网络版。“剑侠”的单机版则早已消失在历史长河中，保留下来的只有回忆。虽然有过传言说只要条件允许，“剑侠”的单机版会复活，不过直到现在都没有一丁点哪怕只能算是传言的下文流传出来。

无限跳票却不会得罪玩家，甚至有些玩家还期待跳票的暴雪公司开发的《暗黑破坏神III》快到Beta阶段了，有玩笑说也许这个Beta都会再一次跳票。不过这里关注的不是跳票，而是游戏中“现金拍卖行”这玩意儿还有全程联网这一设定。现在的很多游戏在剧情、内容还有画面上都越来越接近现实，但同时也与“单机”或者“网游”的定义渐行渐远。全程联网的单机游戏，还是单机游戏吗？再看网游，“龙之谷”也有了单机版。或许，今后的游戏将不再严格区分是属于“网游”还是“单机”。开发商需要一个好的盈利方式，玩家需要一个好的游戏体验，博弈的结果如何还是个未知数。

其实，玩游戏真的只是一种放松。那是游戏，不是折腾。

漫画作者：suns



火热的Lara Croft，冷却的Core Design
——“古墓”往事

■湖南 Dawn

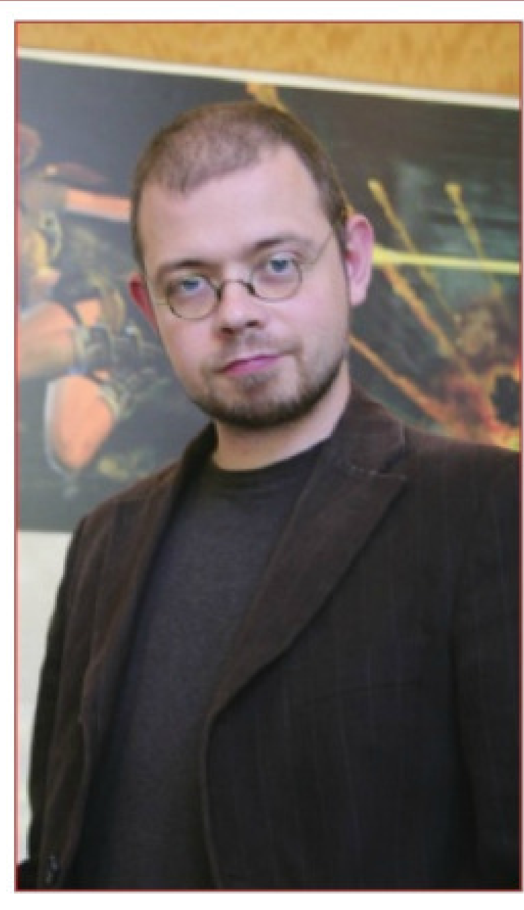
时至今日，无论是电影还是游戏，以女性为主角的剧情设定已经失却了热度，但这并不意味着大男子主义的回潮，吊诡的是，世界正在朝着男色消费的阶段进化。尽管如此，我们仍然会时常记起和看到身姿曼妙、身手矫健的劳拉·克劳馥小姐，在其“养父”Crystal Dynamics的悉心包装下，她至少还将延续10年的人气，而其被“剥夺抚养权”的“生父”Core Design已经烟消云散了。

生命的摇篮

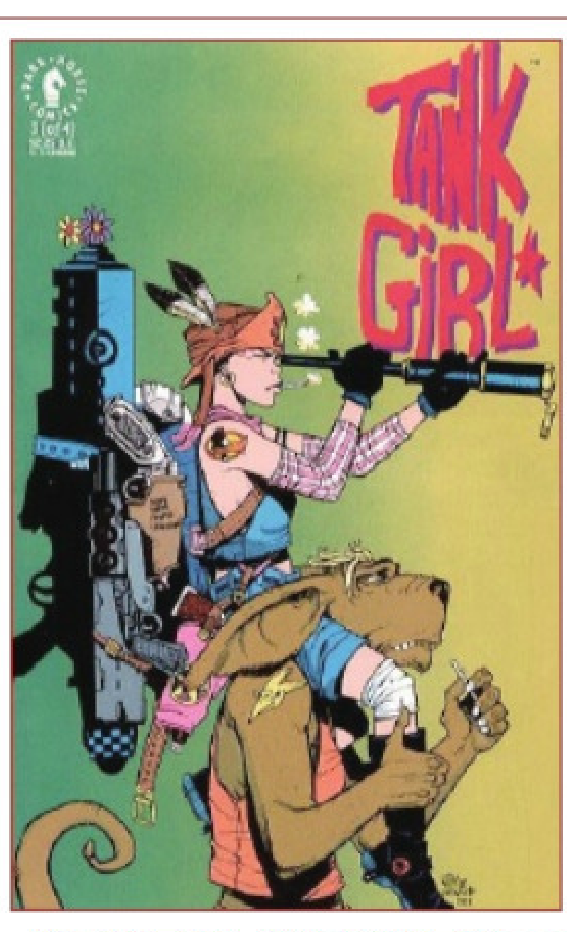
1989年5月24日，《圣战奇兵》上映，将“印第安纳·琼斯”系列推向冒险电影的顶峰。电影中，琼斯博士的父亲亨利·琼斯与儿子共同经历了一段惊心动魄的历险后，瞪圆眼睛发问：“这叫考古？！”这句台词代表了当时商业电影和游戏的流行题材——探险夺宝+拳脚功夫。毕竟剧情薄弱的枪战和冒险已经令玩家乏味，彼时不同的游戏在画面上还难分伯仲，但如果让故事背景带上一点文化和历史的气息，游戏就有了一个卓尔不群的好卖相。

在琼斯父子联手狠揍德国鬼子之前一年，Core Design在英格兰的德比郡由Jeremy Heath-Smith带头创立，注册资金1.6万英镑，职员8名，大部分是Gremlin Graphics的前雇员——Gremlin制作的《真宝珠小子》（Zool）曾是Amiga电脑时代的招牌游戏。Core Design早期制作的游戏简单质朴，类型广泛，卷轴射击、解谜、益智都有涉猎，甚至还有一款早于《德军总部》的第一人称射击游戏。无疑Core Deign对斯皮尔伯格的电影推崇有加，他们曾制作电影《虎克船长》的改编游戏，而他们首个荣登英国游戏销量榜榜首的游戏——《里克·危险》（Rick Dangerous）——主人公里克的装束和印第安纳·琼斯几无二致。

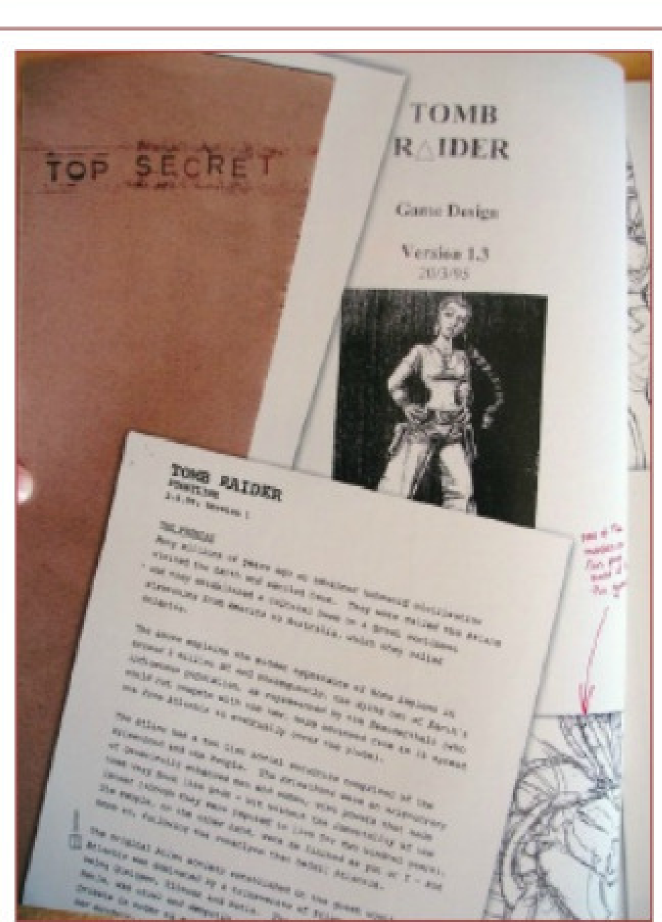
但是，一味的模仿和致敬并不会给制作组带来突破。1993年，在新作的筹划阶段，CoreDesign表示既不想重复里克的冒险，也不想模仿《毁灭战士》的第一人称暴力枪战。一个后来加入的年轻成员——Core Design的首席美工Toby



这是Toby Gard，Core Design的前首席美工和晶体动力的现首席美工，他的画笔下诞生了考古家劳拉而不是野蛮人劳拉



《坦克女郎》流行打消了Core Desgin以女性为主角的最后一丝疑虑，从Tank Girl的装束来看，我们将其视为劳拉的原型也不为过



劳拉的早期设计稿，长裤无疑会让劳拉显得不爱红装爱武装，这就和当时其他打女没什么区别了



最终定妆照，倍有英国味儿的名字也确定下来

Gard的脑海里蹿过一系列大胆的想法：视频游戏的表现力在上升，3D技术也在蓬勃发展，为什么不制作一款类似互动电影的游戏呢？《鬼屋魔影》等等只是空间局促的解密探险，为什么不把背景挪到大气磅礴的金字塔、神庙、古墓和丛林里来呢？问题是，这意味着要采用完美的第三人称视角，这样才能使玩家对周遭环境保持关注，在一个立体的环境里准确地躲开陷阱和干掉敌人。Core Design还没有制作全3D游戏的经验，时下也少有制作组尝试，就连宫本茂大师也还未攻破这一技术关卡。Jeremy Heath-Smith其实也怀有一个做“金字塔探险游戏”的创想，但是“那时我没有角色，想让我们做一个关于金字塔的游戏简直就是纸上谈兵。”此外还有一个关键，主人公长啥样？

Toby原来是设定为一个和印第安纳·琼斯（或者说里克·危险）形象相仿的探险家，但上层没有审批通过，一则缺少新意，二则这种擦边球不能再打了，会被派拉蒙起诉的。当时屏幕上充斥着壮汉和歪小子，女性角色往往成为剧情的附庸，除了当人质就是受害者。Toby观察到，在办公室的休闲室里玩《VR战士》的爷们儿却最喜欢选陈佩或者Sarah Bryant出战，“如果人们玩的游戏中的角色不是女性，人们就像失去了一些什么似的”。在丢弃了无数的“印第安纳·琼斯”之后，他绘制了一男一女两个主角形象。为什么不让女性当一回主角呢？

直到《坦克女郎》风靡一时（从“黑马”出品的漫画到Naomi Watts主演的电影），Core Design才最终通过了这个无异于“商业自杀”的选择。Toby和Paul Howard Douglas绘制了很多形象，他们否定和自我否定了“嗜杀的金发尤物”“肌肉健硕的打女”“剃平头的街舞妹”“戴着棒球帽看起来像纳粹的战斗狂”，最终决定将其还原为不那么夸张的女性探险家形象。女性＝一束麻花辫，探险家＝一个双肩背包，大腿上别着的枪套暗示着冒险中将有不可预知的危险，热裤则不仅为了活动方便，也能更好地衬现女性线条。她也穿上了坦克女郎的那件小背心，连颜色都差不多。当然，她也有夸张的地方，除去最早期的模型中比例偏大的脑袋，在一小撮玩家看来，她那挺拔的胸部才是画面的焦点。对此Toby的解释是“从一开始就打算让她的某些尺码夸张些”。在给这个女孩的造型做测试性调整的时候，他“鼠标一滑”，结果“本只想增加50%的胸围增加了150%”，而他还没来得及纠正，纯洁的开发团队马上就一致通过决议保留了这个尺码。

这个造型活泼的姑娘出身贵族，家族显赫，她是第11代女伯爵、落跑新娘、考古专家、奥运会水准的运动员、野外生存能手，她名为……1996年，原本专注于视频压缩及非编系统技术开发的英国公司Eidos因为一系列的增股发售以及股票价格的强势上涨，准备在游戏业大展身手，遂通过一系列的兼并收购活动将许多游戏制作公司招入麾下，包括Core Design的母公司U.S. Gold。Eidos的管理层希望能给这位冒险家起一个更加“英国化”的名字，在一系列拟定名中要属Laura Cruz最有英国范，因为美国人不会发Laura这个音。但是Toby也不喜欢Cruz这个南美姓氏，他们翻开德比郡的电话簿，最终定下了“Lara Croft”这个优雅的英国姓名。

传说

劳拉的冒险也是Core Design的冒险，而他们都结局圆满。在劳拉形象确立后，Eidos就知道怎么去制定营销策略，仅在盒套设计上就反复权衡和商讨，甚至还推出过应景的金字塔形状的包装盒。不过《古墓丽影》并不仅仅只是一股在糙汉主角中刮起的清新之风，它不仅胜在造型上，其惊艳之处还在于流畅之美——主角劳拉一个人的动作就达到5000帧；宏大之美——为寻找远古神器司祭盘而覆盖秘鲁、埃及、亚特兰蒂斯等4个大陆共16个大型关卡，涉及夸洛佩克古墓、大竞技场、哈蒙方尖碑等知名古迹；还有视角和操控之美——第三人称追身镜头流畅自然，极佳的音效也能出色地烘托

出紧张气氛。其时索尼推出的游戏主机PlayStation大获成功后，也和Core Design签订独占协议，确保劳拉不能出现在土星、N64其他主机平台，并且在最后时刻索尼介入测试，督促制作组加班加点，简化和优化还不那么友好的操控系统，最后的成品很棒，甚至使得晚其3年出世的《波斯王子3D》在操控性上都只能望其项背。

极为重要的一点是，上世纪90年代中期，存储器的价格有了大幅度下降，3Dfx公司推出划时代的“Voodoo”系列后，3D加速卡的黄金时代真正到来。Voodoo卡的强劲性能需要有一个好的感官载体来呈现，而历史选择了《古墓丽影》。在开发设计过程中，Core Design的编程人员便采用了Glide——一套被证明非常适合用于游戏开发的API。3Dfx携其Voodoo系列成为显卡界的王者，而劳拉成为横空出世的电玩明星。

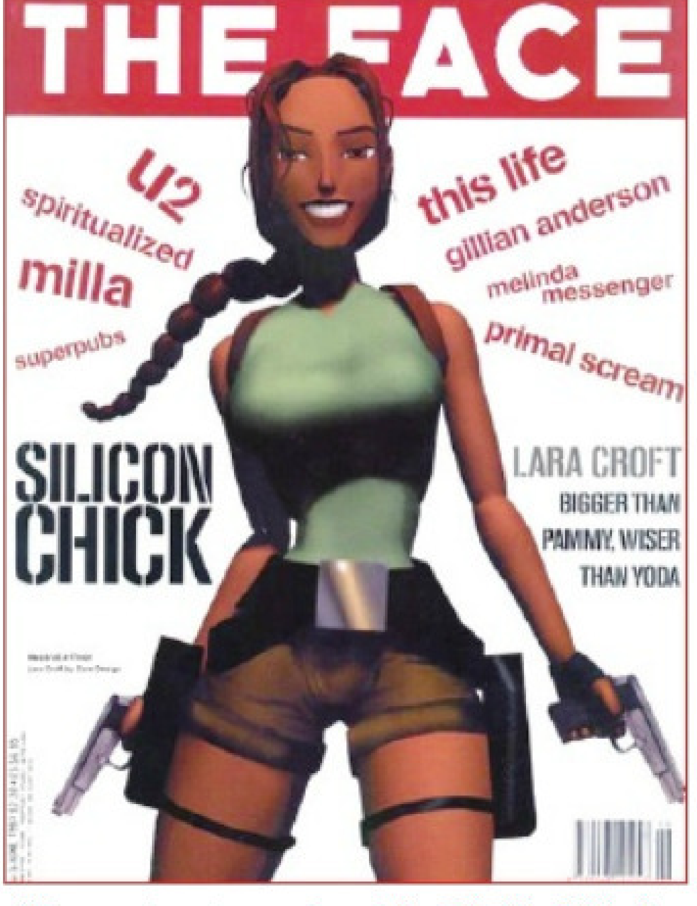
《古墓丽影》占尽天时、地利、人和，首发于1996年11月，虽然比《超级马里奥64》晚了6周，但仅在数小时内便跃居销量榜榜首，然后又盘踞了好几个月。经历过那个年代的玩家无疑都会记得以“按住Shift键，向前一小步，向后一小步”动作起手的全部武器和跳关秘籍，就和FC版《魂斗罗》调30条命的秘籍一样印象深刻。唯一的遗憾就是因为家用电脑内存不足，为了减少运算，劳拉的麻花辫只能盘在脑后，但这显然不是形象设计者Toby在游戏发行之初即退出Core Design的缘由。2001年，在接受探索频道的采访时，Toby含蓄地说，当时他觉得“他们把劳拉带上了歧路”，离开也让他承受了不可估量的经济损失。“钱不是最主要的。”他说，“我已经放弃了保护她的想法，因为她已经不再属于我了。”他独立门户，组建了自己的制作组Confounding Factor，推出一款反响平平的游戏《大帆船》（Galleon: Islands of Mystery）后，在2004年解散。

IGN的记者Rus McLaughlin在《“古墓”历史》中写道：“Toby意识到，劳拉的营销策划由温布尔登（Eidos总部所在地）而非德比郡决定，他作为创造者已经失去了对劳拉的掌控。”或许Toby所说的“歧路”指的是作为虚拟偶像的劳拉有点和娱乐界靠得太近，沾染上过度包装和炒作的习气。自1996年年底，劳拉就开始在各大媒体亮相，并接受“独家专访”。除去《PC Review》《Hyper-World》这些IT媒体，她上过英国头牌商业报纸《金融时报》的封面，上过《时代》杂志封面，《新闻周刊》为她撰写封面故事，以颠覆和新锐著称的英国时尚杂志《面孔》长达8页的封面文章巩固了她的偶像地位，德国 Quer 电台甚至对她进行过虚拟采访，载誉无数，不胜枚举，紧接着，产品代言的协约也接踵而来。劳拉帮助Eidos扭亏为盈，自身也成为人们津津乐道的文化现象，但Toby认为，劳拉不是时尚模特，在设定中她就是一名深入简出的冒险家和畅销书作者，她的夸张身材只是画风取向而不应有其他情趣，然而人们关注的是“丽影”而不是“古墓”。









上左图：《古墓丽影》发售于1996年11月，那个“featuring Lara Croft”是想体现游戏具有互动电影的性质

上右图：多年以后，我们玩着最新的《古墓丽影》时，也准会想起第一作中劳拉在失落的山谷遭遇迅猛龙那惊险的一幕，当然，还有接下来更凶猛的霸王龙

下左图：以现在的眼光来看，由500多个多边形构成的第一代劳拉就像乐高玩具一样卡通味十足，还有一张欲言又止的不怒自威的脸，但请尊重这位元老的尊容

下右图：这名活泼开朗偶尔还有点嚣张的女考古家就像美国偶像冠军一样一夜走红，这和那个IT产业蓬勃发展的年代也不无关联

历代记

不，Core Design的老大Jeremy Heath-Smith会关注“古墓”，后来他坐到了Eidos的开发主管和Core Design的常务董事的位置，这是后话。但是他还是更多地以开发者的热情来主持续作的开发。正如1997年推出的续作名称《西安匕首》（The Dagger of Xi'an）所指示的，续作围绕争夺中国古代焱龙皇帝的一柄灌注有神龙之力的匕首展开，很大一部分舞台在中国，包括长城、西藏和西安，前两个地方代表了西方人对中国的典型印象。1998年，迪士尼根据传统中国北朝乐府民歌改编的动画片《花木兰》大热，西方娱乐界开始挖掘浪漫且神秘的东方题材，Core Design在概念上又先走对了一着棋。






《古墓丽影Ⅱ——西安匕首》发售于1997年11月，接下来的3年里的每个11月劳拉总会准时重现江湖

劳拉还和这个德国乐队共同出演了MV，依然是枪不离手，歌曲的名字是《有只猪叫男人》

WHO IS LARA CROFT?

1998年3月17日，Eidos正式确认将筹划拍摄《古墓丽影》真人电影，不过主演未定，要找到这种身材比例的女星真难

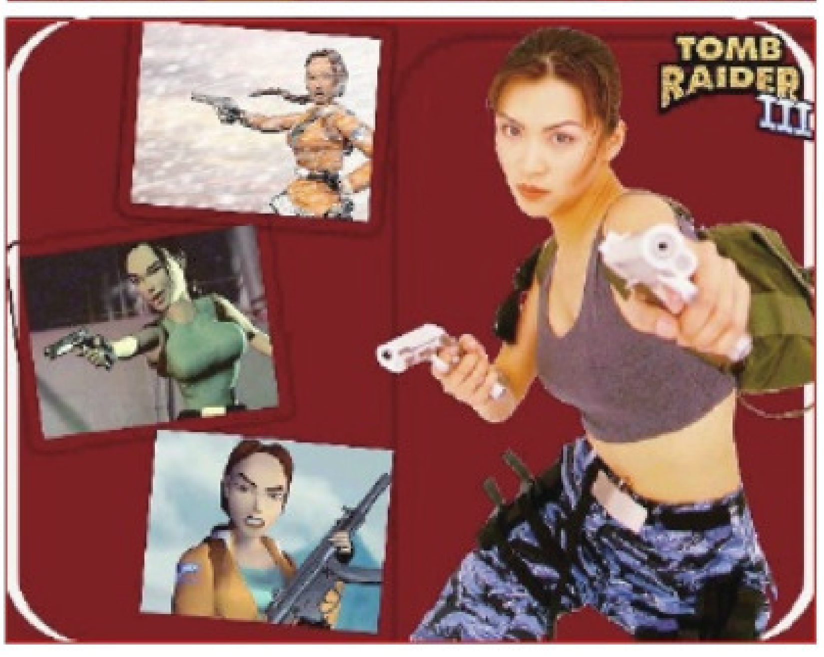
一切都在缓慢地进化着，在那个技术瓶颈被一个个突破的年代，每一项新要素都激动人心，例如借助针对外部环境的动态照明技术，引入了照明棒等一些新工具，而点燃照明棒甚至是进行“跳关”或者“获得全部武器”秘籍的必要步骤，否则完成动作后会以自爆收场。威尼斯的贡多拉、摩托艇、水上飞机及雪橇车4种载具也被引入进来，不妨说《西安匕首》比《侠盗猎车手Ⅲ》更早地实现了载具的随停随开。多了3套新服装和3件新武器的劳拉也学会了一些新动作，例如在墙上攀爬，在潜水区域涉水而行，在某几关中，玩家需要行云流水地衔接起这一系列动作才能躲避机关，除去精妙的解谜部分，以秒计的严格操控要求也激发了玩家的挑战兴趣。另外，得益于多出来的46个多边形，劳拉终于可以解下盘起来的麻花辫。

虽然媒体对续作略有微词——他们指责劳拉开始将枪口对准人类敌人，例如那些黑手党的暴徒（上一代推出后，还有动物保护组织严肃地对劳拉表达不满），那种秘境探险的氛围相对稀薄，但在忠实玩家的心目中，《古墓丽影Ⅱ》是登峰造极的一代，这点从800多万套的销量上也得到证明。《古墓丽影》帮助Eidos实现财务翻身，续作则让Eidos赚得盆满钵满，从PS版受益匪浅的索尼也迫不及待地和Core Design续签了下一作的独占协议。在我国，北京新天地互动多媒体技术有限公司成为“古墓丽影”系列的代理商，能负担得起148元售价的国内玩家有了与偶像接触的正式渠道，“古墓世界”（现在该域名属于某“新一代娱乐门户”网站）“古墓丽影中文站”“古墓丽影中国”“梦—古墓丽影”等爱好者网站纷纷建立起来。更多的采访，更多的代言，更全面的营销，Eidos和Core Design“一头扎进劳拉的生意中去”，从此，每年11月的时候，《古墓丽影》新作准时出现在玩家面前，也因此埋下了失败的种子。同时，在新作推出前发售上上一作的“黄金版”也基本成为惯例。

1998年11月，系列第3作《劳拉·克劳馥的冒险》（Adventures of Lara Croft）如期而至，劳拉这次的目标是一颗在数百万年前坠落地球的4块陨石碎片制成的神器，探险足迹横跨印度、美国内华达州、南太平洋、伦敦及南极洲。场景扩容，装备扩充，动作增加，画面升级，AI强化，但是这种进步开始显得老迈而迟缓。3代在销量而不是口碑上取得丰收，普通玩家对由于引入突然死亡机制和存档水晶而导致的颇高难度愤怒不已，真正的玩家则开始隐约察觉到新作在“古墓”轨道上的偏离，他们要面对更多的人类敌人，但无论是袭击博物馆看守还是美国士兵，这种暴力的唯一意义只是使劳拉显得更具进攻性；他们要经历更多更开阔的地上冒险，这是Core Design在立项时就定好的设计思路，洞穴探险占的比重不







左图：除了在《女巫之刃》（Witchblade）中抢戏，劳拉也有自己的专属漫画，她还时常不甘寂寞地跑到其他Top Cow漫画中客串，例如《黑暗领域》（The Darkness），后者今年秋季会推出第二款改编游戏

右上图：就因为劳拉代言，饮料名干脆也改了得了，就叫“劳拉哑的”

右下图：1999年初的活动中，海南妹子符少婷被评选为最神情兼备的“中国劳拉”。12年过去了，你的心情现在好吗？你的脸上还有微笑吗？

够大，也就是说，《古墓丽影》开始越来越不扣题，似乎变质成“找钥匙，开门”游戏。不过，劳拉的辉煌还未走到尽头，她依然承接了更多的商业广告，一款名为Lucozade的饮料还为之临时改名为Larazade。值得一提的是，1999年初，新天地互动多媒体还与《大众软件》杂志社联合主办了首届“中国劳拉”真人模特评选活动，活动历时3个多月，最终由北京广播学院电视系化妆班的学生符少婷夺得桂冠。

尽管劳拉依旧风光无限，Core Design却因开发压力逐步增大而疲态尽显，创意告罄。如何让新作看起来不像“黄金版”，至少这个问题在1999年11月推出的第4作中没有得到完满的解决，不过他们解决了如何让新作回归原初的问题。《最后的启示》（The Last Revelation）的背景文化源于古埃及神话：太阳之神何露斯（Horus）战胜了邪恶的混乱之神赛特（Seth），并将其封印在一个秘密的古墓之中。然而在5000年后，在此地探险的劳拉无意放出赛特，她必须收拾残局，还要和沦为赛特傀儡的维尔纳·冯·克罗伊（Werner Von Croy）教授——也是自己的探险导师，争夺何露斯的护身符。这一作是劳拉有史以来最长的旅途，大幅改良的画面引擎、迷人的埃及神话（相比之下，那段中国神话真是没根没据，还有不少硬伤）、精巧的谜题设计以及回归古墓，尤其是单凭最后一点就让许多“古墓”玩家心满意足，这毋庸置疑是Core Design制作的“古墓”巅峰之作，也是一款复古之作，包括劳拉的服装也回归到1代的样式。Jeremy Heath-Smith和运营总监Adrian Smith在E3展上不无得意地展示游戏的光源和水流效果，然而不可忽视的是，这一作在技术上的进步却十分有限，即使是关联到游戏性的动作改进也显得无足轻重。经历了3年之痒，很多Core Design制作者觉得已经脑力耗尽，也不再想在来年继续打点劳拉的一切。他们的解决办法是什么，玩家透过副标题就可窥一斑，最后当“享誉世界的探墓老手”劳拉·克劳馥被埋在古墓中后，他们的隐忧成为了现实。Core Design杀死了她，他们甚至只联合英国泰晤士报推出了一个被称为“千禧关”的附加关卡《泰晤士报独家专访》（The Times），而不是因循守旧地推出“黄金版”。

劳拉死了，不管你信不信，反正玩家们是不信。


出道4年的劳拉容貌依然长得很守旧，玩家的审美观愈发挑剔，这种大头贴只会使她显得龇牙裂嘴

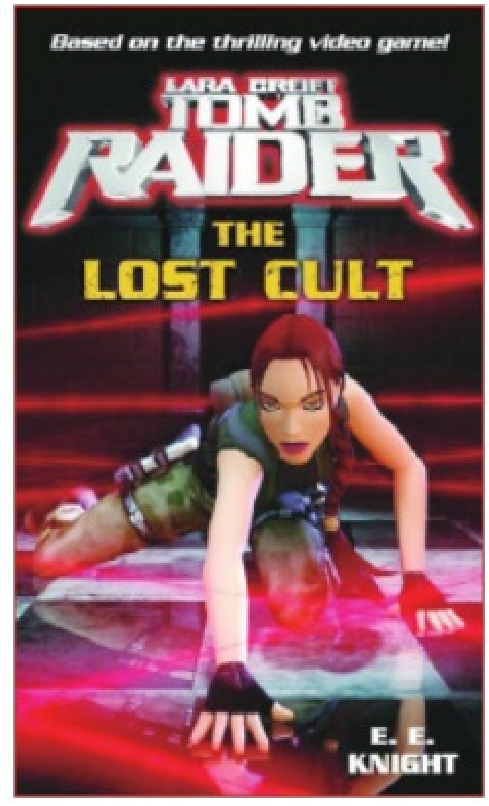
最后的启示

劳拉越来越像个圈钱工具，浑身都带着商业气息。从《最后的启示》的十足诚意来看，将灵感发挥到最大限度的Core Design似乎有意让劳拉急流勇退，也让自己跟着生死未卜的劳拉一同好好休整一阵，以思量如何求新求变。

事与愿违，无论是高层逼迫还是难以割舍，他们不能让劳拉爽约。《古墓丽影》的电影正在筹划之中，早在1998年3月17日Eidos就官方确认将把劳拉的故事搬上银幕，由派拉蒙影业公司出品，作为执行制片的Jeremy Heath-Smith忙里忙外，GBA、GBC和N-Gage上也忙不迭地推出“古墓”游戏，索尼的独占合约早在第3代便终止了，所以玩家们才得以在DC上玩到《最后的启示》。箭在弦上，不得不发，2000年11月，《历代记》（Chronicles）发售，而其中唯一的新颖之处是叙事技巧：由侍奉劳拉多年的老管家温斯顿·史密斯（Winston Smith）开始，3位好友冒雨站在克劳馥庄园里的劳拉之墓前，追忆劳拉4段不曾讲述过的冒险故事：在罗马寻找哲人之石，在深海中搜索命运之矛，在爱尔兰探险，以及潜入高科技塔楼盗取彩虹女神，尽管每个神器都仍然有着历史背景，但挥之不去的却是间谍游戏的味道。

回顾过去，那些带着“历代记”或译为“编年史”字眼的游戏九成都是品质低劣的赶工之作，如果3DO为挽救颓势而连发8部的《英雄无敌历代记》堪称史上名声最恶劣的炒冷饭作品，那么《历代记》排得上史上第二。除去了无新意的剧情，游戏本身也是Bug丛生，与一年前横空出世的《雷神之锤Ⅲ》相比，画面引擎显得陈腐破旧，而从第一代作品沿用至今的格子系统使得操控手感和便利性越来越不合时宜。Core Design坚称《历代记》不过是一个扩展包，他们干脆将关卡编辑器拱手送上，精良的民间关卡不断涌现，这为他们赢得了时间。他们真正的精力要用于琢磨新主机PlayStation2的机能，掌握一系列新的开发工具。在2000年5月的E3展会上，Konami展出了《潜龙谍影2——自由之子》的首支预告片。“这才是真正的次世代游戏”，同样的一句话，由玩家说出来是表达激动，而由业界同行来说则是表达竞争压力陡增的恐慌。在同一平台上开发了5年的游戏，高度重复的工作也将技术创新力甚至领悟力都拖了下来。随后Core Design宣布了基于次世代平台的新作《古墓丽影——下一代》（Next Generation），虽然他们雄心勃勃地把作家Murti Schofield也请了过来写剧本，但直到次年的11月，进度仅仅是停留在几张CG图片上，他们对PS2太不得要领。这一年的11月，劳拉第一次没有按时现身。不过千呼





左上图：《《古墓丽影——黑暗天使》发售于2003年6月，比以往时候来得要晚一些。跳票的好例子有《星际争霸》，反例有《大刀》，Core Design抱怨本来他们应该是前者，是Eidos让《黑暗天使》变成了后者

右上图：Jeremy Heath-Smith所谓的“改变她”，如果他力排众议的话，我们真有可能见到抽烟喝酒黑眼圈的劳拉，他在接受TGV.com的采访时说：“她一直很纯净的活着。但她是可能抽烟的——我们从未说过她不可以……”

下图：从2003年12月到次年12月，Del Rey发行了3本《古墓丽影》小说。在中国，作家骆晓林也写了一本同人小说《古墓丽影——劳拉历代记》，并且还找到了出版社

万唤的《古墓丽影》终于在暑期档上映，全球票房赚了5亿美元，捧红了安吉丽娜·朱莉，参演的还有日后大器晚成的丹尼尔·克雷格。不过31家媒体评论的综合分仅仅只有33分，“古墓丽影”品牌危机重重。

高层在催促，劳拉已经缺席了一个财年，Core Design进度却依然缓慢。2002年10月，原本预定在圣诞节推出的《古墓丽影——黑暗天使》（The Angel of Darkness）再度宣布延期，并预定于2003年情人节，也就是劳拉生日那天发售。不过到了2003年初，为了“进一步提升游戏品质”再次延期。“我们不能再拖了，游戏不得不面世。”Jeremy Heath-Smith在接受GameDaily访谈时说，“我们一礼拜工作7天，一天工作18个小时，但我们仍然搞不清在过去3年里做了些什么。”

他们想做的很多，对外承诺的很多，却无法按时地全部地实现。在《黑暗天使》中，重出生天的劳拉要迎来重大的革新换面，Core Design想让劳拉陷入处处受困的不利局面，使故事基调也趋向黑暗，问题是他们甚至连劳拉怎么爬出废墟的剧情都没想好，反而自己在游戏制作的各个方面处处受困。他们想像《潜龙谍影2》一样安插培植第2主角——柯蒂斯·特伦特（Kurtis Trent），但是由于Eidos的催促，他们不得不将这个使得一手好“血滴子”的小伙的戏份甚至技能树大量删去。他们想为游戏加入更多的RPG要素，例如对话和分支选项，但是这对游戏进程没有任何帮助，而且游戏的大多数时间里，劳拉“都在一个荒凉的巴黎，以及那里的一个空旷的夜总会里偷偷地转来转去”。

竞争强敌越来越多，或许是看到了同时期育碧操刀的《波斯王子——时之沙》里王子无与伦比的跑酷花活，“我们在劳拉的动作上面花费了太多的时间，”Jeremy Heath-Smith说，“却忽略了操作系统本身。比如转身360度，《细胞分裂》里的Sam能在1秒钟内就转个身，劳拉却不行。”当游戏上市前的一个展会上，他在演示时对着自己的游戏破口大骂，他只不过想控制劳拉爬上一个垃圾箱。他事后委屈地说：“我们直到游戏制作完成后才意识到这个问题，但Eidos不再给我们修补完善的时间了。”不是每个管理层都像暴雪的母公司那样宽宏大量，当然更重要的是，并不是每个跳票的制作组都是暴雪。

Eidos需要劳拉来为财报添彩，Core Design也不能再错过这一年的财年，Eidos忍无可忍地对制作组发出通牒：如果不能在2003年7月前将游戏做好，他们所有的人都会失业。2003年6月19日，几乎只是半成品的《黑暗天使》发售。如日中天的品牌的辐射力只会随着时间的推移逐渐暗淡，Eidos对劳拉的热潮停息了两年半之久深感不满，他们的营销策略本来是在第2部电影《生命的摇篮》（Cradle of Life）上映前让游戏先期上市，互相促进，匆忙推出游戏的结果不是双赢，而是双输。第2部电影的34家媒体综评的平均分仅为43分，最终票房仅仅达到预算的一半，才到前一部电影票房的1/5，制片方甚至将票房低迷归咎于游戏差劲的销量，派拉蒙发行公司的主席Wayne Lewellen说：“对于这部电影如此不理想的票房收入，我们能找出的唯一原因就是玩家不喜欢新版的《古墓丽影》游戏。”糟糕的票房致使第3部电影流产，女性主角的电影从此不再受青睐，这个诅咒甚至波及2010年安吉丽娜·朱莉饰演的《特工绍特》（Salt），2011年的两部女特工电影《哥伦比亚人》（Colombiana）和《制胜一击》（Haywire）形势也不容乐观。

Core Design遭到了流放，比电影制片方更惨，规则很简单，不成功便出局。在接下来的日子里，核心成员不是被解雇就是自行离开，游戏发售一个月后，Jeremy Heath-Smith也主动辞职，他之前就曾说过很多次“假如《黑暗天使》不能成功，我就离开这里。”2006年6月，Core Design被出售给一家位于牛津的游戏和漫画出版商Rebellion。而Jeremy Heath-Smith重新集合30名Core Design旧部成立的Circle Studio也没有走得更远，做了10款不知名的游戏后于2007年关闭。

下一代



在发售前的一段自述视频中，劳拉炫耀起自己5000多个多边形的身材，她终于变得圆润起来，而不再像个育母蜘蛛那样四肢修长躯干隆起了

《黑暗天使》遭遇惨败后没多久，Eidos就将《古墓丽影》新作开发权移交给刚收购的来自美国加州的晶体动力（Crystal Dynamics），虽然简称同为CD，劳拉却悄然更换了血统。BBC新闻惊呼“劳拉离开了英国！”但“古墓丽影将死，无人流泪”，在从《黑暗天使》到《传说》（Legend）的这段过渡时间里，那些在2003年以前建立的“古墓丽影”中文网站几乎全部关闭或停止更新。“古墓丽影”系列的国内代理商新天地互动多媒体公司和第三波软件（北京）有限公司也相继倒闭。

有偏执的死忠玩家难以接受，Eidos论坛中玩家Lone Raider咆哮道：“我是如此担心劳拉会染上美国口音和成为野蛮的战斗机器，现在这些居然要成为现实了！我要发疯了！！疯了疯了疯了！！”但很多对《黑暗天使》失望至极的玩家愿意给新制作组一个机会。事实证明，美国人并非不懂“古墓”，被收购前还濒临破产边缘的晶体动力全心全意地完成了任务。他们换了一套对得起新的“次世代”的游戏引擎，扔掉了格子系统，他们甚至将离开Core Design已久的Toby Gard请回Eidos，担任角色设计、创意顾问、角色设计、动画系统设计、过场动画指导等重任，毕竟知女莫若父。在晶体动力的改造下，劳拉甚至更加淑女，而不是像早前几部游戏中那样桀骜不驯。他们在细化劳拉背景的同事也毫不客气地改写了劳拉的一些身世，为了契合“寻母三部曲”的剧情，劳拉的父亲都被易名为理查德·克劳馥（Richard Croft），而在最新的《古墓丽影》（Tomb Raider，标题中去掉了前缀Lara Croft）他们还将追溯劳拉的首次冒险，再把自己改写过的劳拉的设定再改写一回。与其说晶体动力完成了Core Design未完成的转型工作，不如说是他们将劳拉带回了创立之初的面貌，新《古墓丽影》才是他们即将展开的大刀阔斧的转型改革。

后来电脑玩家在《黑暗天使》的安装目录下发现了一些游戏中没用上的素材，包括对白字幕、被删去的情节和人物隐藏动作，这些本打算挪到《黑暗天使》续作《失落的国度》（The Lost Dominion）中呈现，但已永无可能了。一同被取消的还有由Core Design制作的PSP版《古墓丽影10周年纪念版》（Tomb Raider 10th Anniversary），在博客上曝出设计初稿的Core Design前员工James Kenny认为，“这本将是PSP上最棒的游戏之一”。劳拉火热依旧，GK Films公司制片的新一部《古墓丽影》电影也在筹划之中，拟定2013年上映，第3波“劳拉热潮”正在酝酿，这也正是她的生父——已经成为历史的Core Design当初的期望。P



新版劳拉依然丰满，但现在这种前凸后翘至少在生物学所允许的可能范围内了。在科学家看来，如果一个人拥有前4代劳拉那样的体型，连直立行走都会困难，所以罗马尼亚网坛美少女西莫娜·哈勒普会战绩不佳



梅根·福克斯之前被风传为新《古墓丽影》电影主演，后来她厌烦外界老拿来和朱莉大姐作比较（没错，她缺少点优雅，更缺少演技），干脆拒演



我们衷心祈愿，劳拉·克劳馥能在这张地图上标出更多的“到此一游”，直到永远



刺客信条——启示录
Assassin's Creed：Revelations

■湖北 双木山水今

我们知道，离玩家最近的一部“刺客信条”作品——《兄弟会》（Brotherhood）的卖座很大程度上要归功于它那率先引入了多人模式，也因此Ubi在公开敲定《启示录》（Revelations）的同时，当即就宣布该作的多人模式将占有“极重要的戏份”。近日，官方正式高调公布了此方面的相关信息，就让我们来一睹为快吧！

与《兄弟会》类似，多人模式下玩家所扮演的是一名圣堂武士学徒，借助Abstergo内部的Animus造梦机“穿越时空”，藉由完成各种高难度目标来训练、提升个人能力。尤为值得一提的是，随着玩家的阶位逐渐提升，系统会自动解锁与Abstergo这个组织有关的一系列影像与文档资料，好让玩家更透彻地了解系列的背景故事。换言之，就是《启示录》的多人模式也将带有剧情。

截至目前官方共公确认了16个不同的多人模式角色，包括刺客打扮的执事（Deacon）和哨兵（Sentinel）、伊斯兰造型的炮兵（Bombardier）、佩戴面具的神秘人叛教者（Renegade）、身披重甲的十字军（Crusader）等。他们均附带有独特的武器与攻击招式，像守护者（Guardian）的武器是长矛，对应特技为“处决”（Disposing Threats）——高速冲刺并借势将敌人





“遗迹争夺战”，记得在身后丢个“地雷”

制作：Ubisoft Montreal
发行：Ubisoft
类型：动作冒险
发售日期：2011年11月
期待度：★★★★★

“透心凉”；而炮兵的武器是一柄铜锤，特技是“迫击炮开火”（Mortar Fire）——从高处跳下，用铜锤敲碎敌人的脑袋。

需要指出，《启示录》增强了玩家自定义角色的能力：每名角色的外表均可通过发型、胸饰、腰带、绑腿、护腕以及附属物品等诸多部件来进行个性化定制，且支持在一回合比赛结束后对它们进行重配置。玩家如今还可以为心爱的角色刻上各种酷酷的纹身——毋需担心它会暴露你的身份，因为当你选定一样纹身并进入比赛后，地图上的NPC会自动将该纹身“拷贝”。

与《兄弟会》一样，玩家化身的角色通过杀敌及完成各种任务目标后获得EXP，进而解锁一系列的技能、天赋以及连杀来强化自己。当然《启示录》的变动也有不少，像新增了绊雷（The Tripwire Bomb），丢出后敌人看不见它的存在，但一旦踩到引线就会触发之，很适宜用来设伏或是摆脱追兵；飞刀（The throwing knives）现在被改成掷出后立即让目标失去机动能力，而不是将其减速；鞭炮（Firecracker）爆炸的瞬间也会对施展者的视力造成短暂的影响。此外，官方还特意表示会增加一个技能，用于追赶敌人时阻止后者通过启用各种路障来协助自己逃跑。

已经确认会有两种新的在线对战模式，即“死亡竞赛”（Deathmatch）和“遗迹争夺战”（Artifact Assault）。前者类似《兄弟会》里的“通缉”（Wanted）模式，但不带导航地图，这就对玩家提出了更高的考验；至于“遗迹争夺战”则类似传统的抢旗，两派人马要在确保己方遗迹的安全的同时尽力争夺对方的遗迹，由于背景是“刺客信条”的世界，敌人都潜藏在街头巷尾的人流之中，更加防不胜防，故而它要刺激得多。

具体玩法上《启示录》的多人模式较之《兄弟会》也有一些细微的变动：比如当玩家扮演的角色被附近的敌人盯梢时，角色的头像边缘将会变成蓝色，提醒玩家要防备；再就是“荣誉死亡”（Honorable Death）的概念——若玩家在被敌人刺杀的瞬间施展击晕动作（击晕动作现在很容易施展）做回敬，即便被刺杀者最终难逃一死，他还是会获得可观的EXP奖励，而刺杀者则会因这个惹眼的动作而暴露自己的真实身份，成为新一轮的猎物。

游戏中玩家的角色的级别上限是50级，但考虑到部分玩家很容易达到这个目标，Ubi采取了满级后周目制循环的设计，玩家亦可利用这个机会充分研究和熟悉本作那丰富的商店系统。最后，官方表示，每名玩家都将拥有一个绑定所创建角色信息的游戏账号，内含多人模式角色的人物模型、战绩、成就等，而与之相辅相成的是“挑战”（Dare）系统，它的作用是每当玩家取得一次进步，系统均会自动将该消息发送给你的好友，并据此重新对你们的实力进行排名分级以示激励——很有诱惑力啊！P

左上图：“刺客信条”的独特背景观使得传统的死亡竞赛也有了新的玩法

左下图：全新的多人对战角色

右上图：“遗迹争夺战”模式

右中图：从背后对敌人发动突袭

右下图：战斗开始！











悄悄地进村，打枪的不要



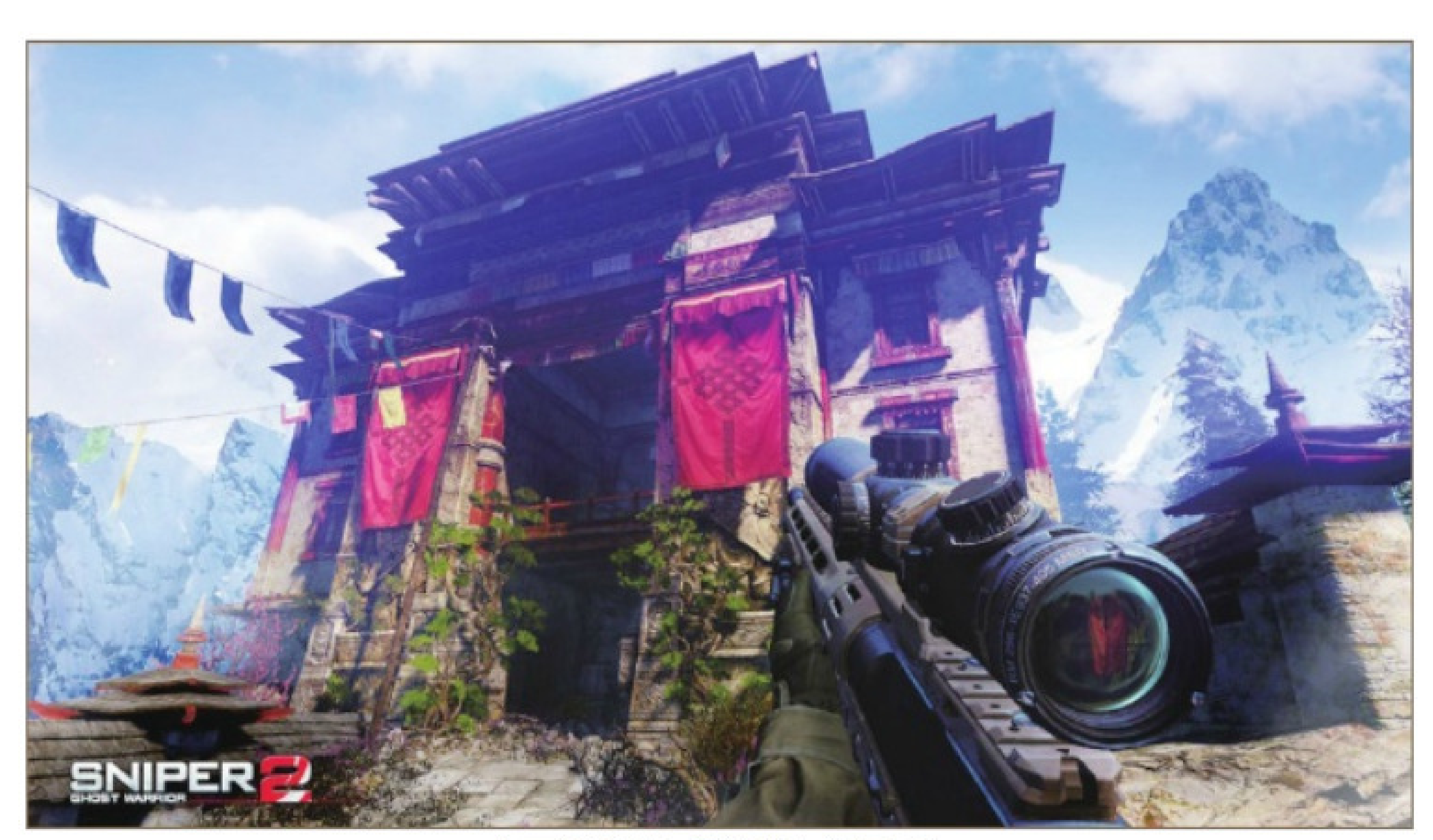
狙击手——幽灵战士2
Sniper：Ghost Warrior 2

■内蒙古 莽月飘零

狙击手一直是战场上的幽灵，坚韧的心理、足够的耐性、一击必杀的技术等等，都是狙击手给我们的印象，而《狙击手——幽灵行动》就给我们一次体验现代战争中狙击手的机会，虽然游戏的点子相当不错，几乎包含了狙击手射杀目标的一切实际要素，风向、距离、弹道甚至是呼吸频率你都要考虑在内，才能完美地完成超远距离狙杀，但是游戏的质量的确不尽人意，Bug满天飞，补丁一个又一个可问题依旧没有得到解决。而今它的续作来了：《狙击手——幽灵战士2》（Sniper：Ghost Warrior 2，以下简称SGW2），希望这一次能真的一鸣惊人。

SGW2将延续前作的风格，秘密潜入、瞄准目标、一击必杀、全身而退，展示了狙击手那如行云流水般的刺杀行动。SGW2较前作增加了更多的要素，装备会有所增加，狙杀目标时所需要考虑的事情也更多。同时，潜行与暗杀要素依然被保留下来，玩家和前作一样，需要谨慎选择潜入路线和狙击点，潜入过程中也会遇到一些突发事件，比如突然巡逻而来的士兵，或是尿急的倒霉鬼倒挂着枪在林中小便。而此时的你正躲在矮小的灌木丛之中无法行动，等等，类似这样的突发事件考验着玩家随机应变的能力，你可以安静地等待他办完事走人，也可以突然跳出来用匕首将他解决掉。

在SGW2玩家狙杀目标时需要考虑的因素有很多，玩家身处的位置、



你可以前往喜马拉雅山执行任务

制作：City Interactive
发行：City Interactive
类型：主视角射击
发售日期：2012年第一季度
期待度：★★★



射击时你需要考虑弹道，呼吸频率等因素



故事会更加宏大，游戏要素也会更加丰富

风速、玩家的呼吸频率、玩家与目标间的距离等等，都会对射击产生影响，所以你需要综合一切因素调整好狙击镜的瞄准刻度，并依照狙击镜的标尺进行微调，单单使用瞄准镜的正中心瞄准敌人的脑袋是不可行的。当然，你还要考虑重力和风向因素，子弹在飞行过程中受到重力与风的作用会偏离原本的弹道。

玩家并不是一个人，和很多纪录片或是战争电影中的狙击手一样，玩家将以一个狙击小队来完成任务，与颇受好评的电影《拆弹部队》中远距离狙杀恐怖分子段落一样，玩家身边还有一个观测员，他会告诉玩家目标位置、风向、风速等信息，并会以此提出狙击建议，而玩家所要做的就是听从建议并调整好瞄准镜将目标击杀。

在前作中还有一些比较酷的设定，比如玩家可以进入短暂的子弹时间内瞬间狙杀多个目标，比如当成功瞄准目标扣动扳机后会发生致命一击，此时玩家将会欣赏到类似电影《刺客联盟》末尾长镜头那样的超远距离狙杀演出，演出中玩家的视角将会跟随子弹从枪口中飞出，一路飞行直到子弹射入目标脑袋后血花飞溅。而在SGW2中这些要素依然会被保留，同时也会增加一些全新的点子，比如在远距离狙杀以及成功暗杀没有惊动其他人时，除了有超酷的演出外，玩家还将会得到一些实质性的奖励，比如评分会提高等等。游戏还会新增一些装备，各种知名的狙击枪玩家都有机会在SGW2中亲手使用，同时还会有突击步枪以及重机枪供玩家在游戏中选择使用。而且值得一提的是，与前作相比颇令人欣喜的新增要素，是当玩家使用不同口径的狙击枪射杀敌人时，敌人爆血花的效果也不同，一些大口径的枪射杀目标后甚至可以将目标的肢体打个稀烂。

SGW2中的场景将会有质的提升，游戏将使用CryEngine3引擎制作，画面效果我们不用怀疑和担心，看看截图就已经明白。我们要担心的只有游戏的各项系统是否完备，游戏的Bug是否会得到改善。在SGW2中将会有多种多样的场景，从热带雨林到白雪皑皑的雪山一应俱全，而且这一作中的每一关都会与现实世界相对应，换句话说玩家将在世界上真实的地点执行任务，目前已经知道的是，在SGW2会有喜马拉雅山的戏份，至于是在中国的喜马拉雅山脉北麓还是在尼泊尔的南麓进行游戏我们还不得而知，但可以肯定的是，游戏中由CryEngine3引擎展现出的喜马拉雅山绝对会令我们满意。说到喜马拉雅山我们会想到白雪皑皑的场景，同时还有随时雪崩的危险，在SGW2中这些因素也是需要考虑的，雪盲症、暴风雪等等这些影响可视范围的因素将成为玩家的阻力，但是不用担心，在一些能见度较差的场景中玩家可以使用夜视仪、热辐射仪等等来提高可视度。同时潜行部分也会增加一些辅助装备，为玩家更好的潜入而服务，同时玩家的伪装会依据地形不同而发生变化，不同地形选用的军事迷彩服，为玩家更好地隐藏与潜伏而服务。

SGW2中除了新增了一些要素外，还向知名的FPS大作学习，一些如COD系列电影般的游戏体验也会在SGW2中见到，一些精彩的地方游戏会预设一些紧张刺激的脚本来增加临场感和演出效果，同时游戏还增加了载具系统，这一次玩家可以驾驶各色载具如汽车、雪地摩托等等载具来帮助玩家快速移动，但是要注意这些载具行驶起来会发出较大的声音，不利于隐蔽行动，如何取舍则要靠玩家在游戏中根据当时情况自行拿捏。在单人战役中玩家将扮演Cody Anderson上尉来执行各种狙杀任务，但同时游戏会有针对狙击手这一特殊战斗方式而制定的一些独特玩法的多人模式，同时也允许玩家在合作模式中共同进行游戏。游戏的故事将由著名编剧编写，这一点我们也不必担心剧情单调，反倒是我们需要担心SGW2的剧情不要太过神棍才好。P



漂亮的景色，CryEngine3引擎使画面有了质的飞跃

空岛的大冒险！

生化奇兵——无垠
BioShock Infinite

■四川 艳红舟马

去年8月，Irrational Games正式面向全球无数期盼已久的“生化奇兵”粉丝揭晓了神秘的“伊卡洛斯计划”（Project Icarus），它就是《生化奇兵——无垠》（BioShock Infinite，以下简称BI），而在今年召开的E3大展上，官方又公布了大批有关该作的新资料，进一步撩拨起我们对其的热望。

根据官方透露的情报，我们获知BI的故事发生于1912年，背景舞台则是一座飘荡在云端的浮空城市“哥伦比亚”——可不要抱过于强烈的亲切感，这并非我们所处的世界，或者严格来讲它属于一个“平行宇宙”，并且就目前的情报来看，本作貌似也同前两作里的销魂城没有任何联系。

游戏里的哥伦比亚城由美国政府一手出资建造，原本是打算将之打造成“空中环球世博会”，好向全球各国的人们展示美利坚的威武与强大。好景不长，一次国际性的灾难事件揭露了其的真面目：哥伦比亚城其实是一艘武装到牙齿的空中战舰。迫于来自国内外的舆论及政治压力，美国被迫放弃了哥伦比亚的主权，后者随即也谜一般地消失于世人的目光中，直到游戏的主人公Booker DeWitt的“登门拜访”。

千万别误会，我们的男主角只身前往哥伦比亚可不是去观光度假的，实际上，他曾在著名的Pinkerton侦探社（美国历史上最牛的私人侦探社）就职，后因办事过于暴力极端而被炒，遂索性独立出来，转而专门接“拿人钱财，替人消灾”的活。就比如这次，Booker DeWitt被雇佣去“拯救”一个名叫 Elizabeth的年轻女子，后者据说被幽禁在哥伦比亚城里的一座高塔里长达15年之久！

但当Booker DeWitt首次踏上城市的土地后，他才发现哥伦比亚城已身处一场激荡的内战风暴中——围绕着城市的控制权，当年城市的建造者“创始人”（The Founders）同无政府主义者组织“人民之声”（Vox

制作： Irrational Games
发行： 2K Games
类型： 主视角动作射击+角色扮演
发售日期： 2012年第二季度
期待度： ★★★★★


与来自天网的敌人交火


人物的实时面部表情动画是如此的生动逼真，堪称本作最让人惊艳的地方



Populi，注：此处为拉丁文拼法）爆发了血腥残酷的冲突，而尤其令人头疼的是Elizabeth，她身上具有诸多神奇强大的超能力，因而也成为两派人马的目标……

可以说，“生化奇兵”系列的魅力主要体现在它那充满浓郁人文色彩的剧情设定、复古格调的艺术风格，“FPS＋RPG”的“混血流”玩法则最大限度地保证了游戏的本质乐趣。那么BI呢？首先我们应该值得庆祝一番——仅就官方已放出的演示和截图来看，本作的效果表现绝对堪称“震撼”！

比如，前两作的主人公都缺乏个性特征，也没属于自己的对白，给人的感觉很闷。BI则不同，男主角Booker DeWitt行事爱憎分明，还配有全程语音对白来对此予以表现。与之相呼应，游戏给予玩家的关卡任务选择也更为自由化，像在目睹一伙暴徒正打算加害于一名无辜的市民后，玩家可以选择无动于衷还是义无反顾地出手相助，当然倾向后者将会导致暴徒将矛头对准玩家，直接触发一场激烈的战斗。

说到战斗，Booker DeWitt擅长使用各种枪械如手枪、狙击枪、霰弹枪等，他还能喝下各种超能力药剂（Vigors）而使自身获得重重超人般的力量，像“乌鸦杀手”（Murder of Crows）可召唤大票乌鸦啄击敌人，令敌人无暇顾及其他，而让玩家有充分的时间超度其上西天；“悬空”（Bucking Bronco）顾名思义，能将躲在掩体后打枪的敌人浮空做玩家的活靶；念力主要是用来夺取敌人的武器，甚至反弹来袭的炮弹；闪电超能力，释放强力电流伤害敌人。需要说明的是，本作里的超能力药剂有点类似前作里的“质粒超能力”，但又有所区别：它们并非由一个公用的魔法槽驱动，而是各自有其使用次数限制，且中途不能补充，用完即止。

BI的另一大卖点，就是天网（Skyline）系统，所谓天网，其实是指架构在哥伦比亚城上空、用以联系各区域的一个纵横交错的索道网络。借助一个专门的溜钩（Skyhook），玩家便能在上面快速机动，就好似玩摩天轮一般，很是刺激。天网更多时候是作为一个不可或缺的交通途径而存在，在今年的E3大展上官方所放出的演示中，我们就看到了这样的一幕：借助天网，玩家成功地跳到敌飞艇的甲板上，继而将后者击沉。

至于Elizabeth，千万不要以为她纯粹是为了剧情需要而创造出来的“花瓶”。实际上，战场上的她能同Booker DeWitt发生各种微妙而至为关键的互动，重要性丝毫不亚于《半条命2》里的Alyx Vance之于Gordon Freeman大叔：Elizabeth体内蕴含有强大的力量，好比将其他时空缝隙（Tear）里的物体拖出来以协助Booker DeWitt——它们可能是一箱弹药、一群敌人的敌人等；控制天气也是Elizabeth的绝活之一，你可以先让Elizabeth在大队敌人的头顶上淋阵雨，然后Booker DeWitt再猛烈对准之释放电击……注意，使用技能会对Elizabeth造成一定程度的伤害，玩家需要等待她恢复状态后方能继续让其施展超能力配合自己。

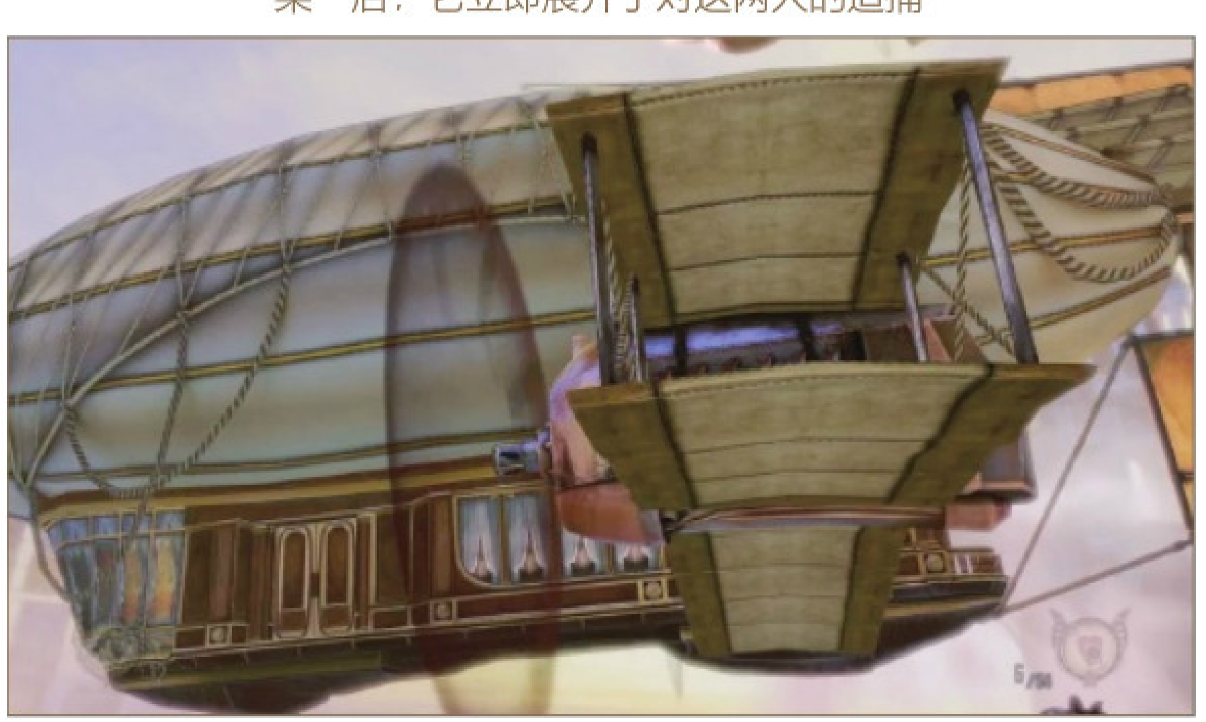
官方为BI拟定的发行时间是2012年，届时将会在PC还有家用机上推出。出于市场和开发成本的考虑，本作和系列初代一样没有导入多人模式的打算，但是毋庸置疑的是，BI势必会成为明年游戏市场上的又一颗重磅炸弹！P



面对这出暴行，玩家可以选择出于义愤对其予以阻止，虽然这会导致你成为暴徒的众矢之的


这个叫Songbird的大块头是Elizabeth被幽禁期间的保姆与看守者，一个身高逾10米的有翼机器人，Booker DeWitt将Elizabeth“绑架”后，它立即展开了对这两人的追捕


纵横交错的天网系统


飞空艇是哥伦比亚上最主要的交通工具，其次就是天网

战争舞台的帷幕即将拉开



战地3
Battlefield 3

■江苏 老黑

继8月初进行Alpha内测之后，DICE在本次莱比锡游戏展上带来了《战地3》（以下简称BF3）的Demo，包含有双人合作模式和一张全新的多人地图，让我们一探究竟。

制作：DICE
发行：Electronic Arts
类型：主视角射击
发售日期：2011年10月25日
期待度：★★★★

双人合作

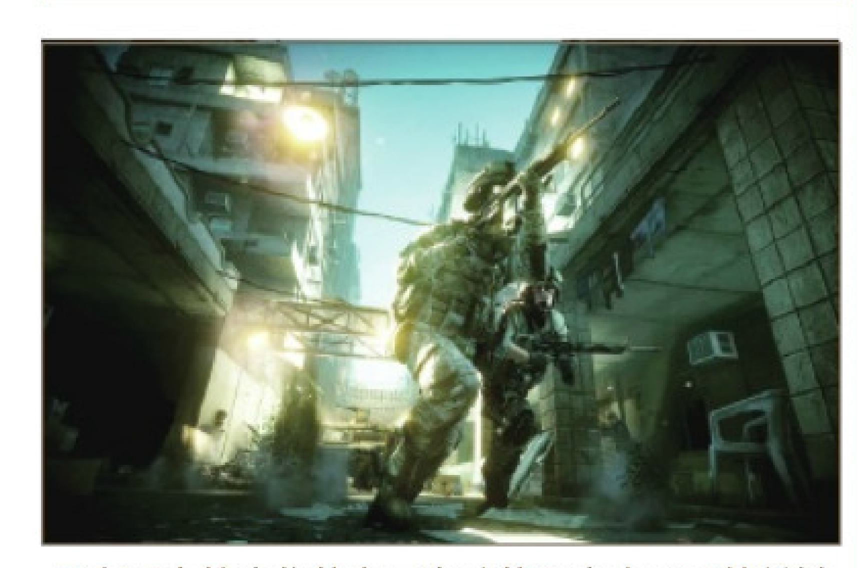
BF3的合作模式具有单人战役的线性特点，行动路线的自由度并不高，然而在没有AI队友和自动回血系统的情况下，正面进攻往往是死路一条，很多时候都是两名玩家从不同方向进攻，颇有“彩虹六号”的味道。演示任务的目标是营救一名被伊拉克叛军关押的线人，前半段为室内CQB方式作战。两名玩家的副武器均为安装有消音器的M9手枪，因此最安全的打发是以无声猎杀方式清除落单的敌人，并且破坏用于监控的摄像头。一旦被发现，则临近房间内会自动刷出敌人的增援部队，使得战斗的难度陡然提升。很多房间中都会出现两名敌人，需要两名玩家通过传统的“报点”和语音通讯完成协调一致的猎杀，否则依然会导致潜入失败。

在营救成功后，VIP会被送入APC战车前往安全区，而两名玩家则要为车队提供火力掩护，击杀埋伏在街道两侧建筑物中的敌对分子，车上的M2机枪射手能够压制对方的轻武器，但是RPG射手这种高威胁目标必须由玩家在第一时间击毙，否则后果不堪设想。在这段战斗中我们看到了合作模式的救援系统：当一名玩家倒地之后，屏幕上会出现一个环形的倒计时槽，队友需要上前实施救助，此时的你可以拔出手枪为其提供掩护。作为救援的一方，合作模式并没有提供单人战役中的拖拽操作，这使得救助过程中存在一定的危险性，很有可能出现两名玩家双双倒毙的一幕。

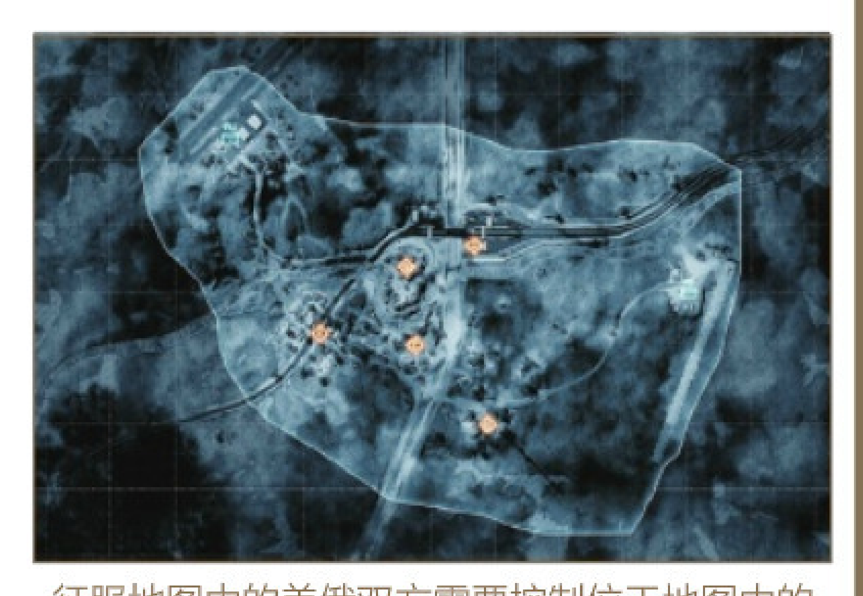
全新征服模式地图

Caspian Border是这次展示的一张征服模式地图，同Rush地图“地铁行动”的狭长设计完全不同，将会提供给地面载具和空中力量以广阔的空间。

Demo中给人最强烈的信息，就是固定翼飞机的操作不再是像BF2那样麻烦了（当然从未接触过飞行模拟游戏的玩家也不可能上来就玩），只要LS摇杆与LT、RT（分别控制的油门和空刹）即可让战机在空中自由翱翔，如果你是一名《皇牌空战》的玩家，那么想在BF3中当上一名Ace应该不是什么难事。

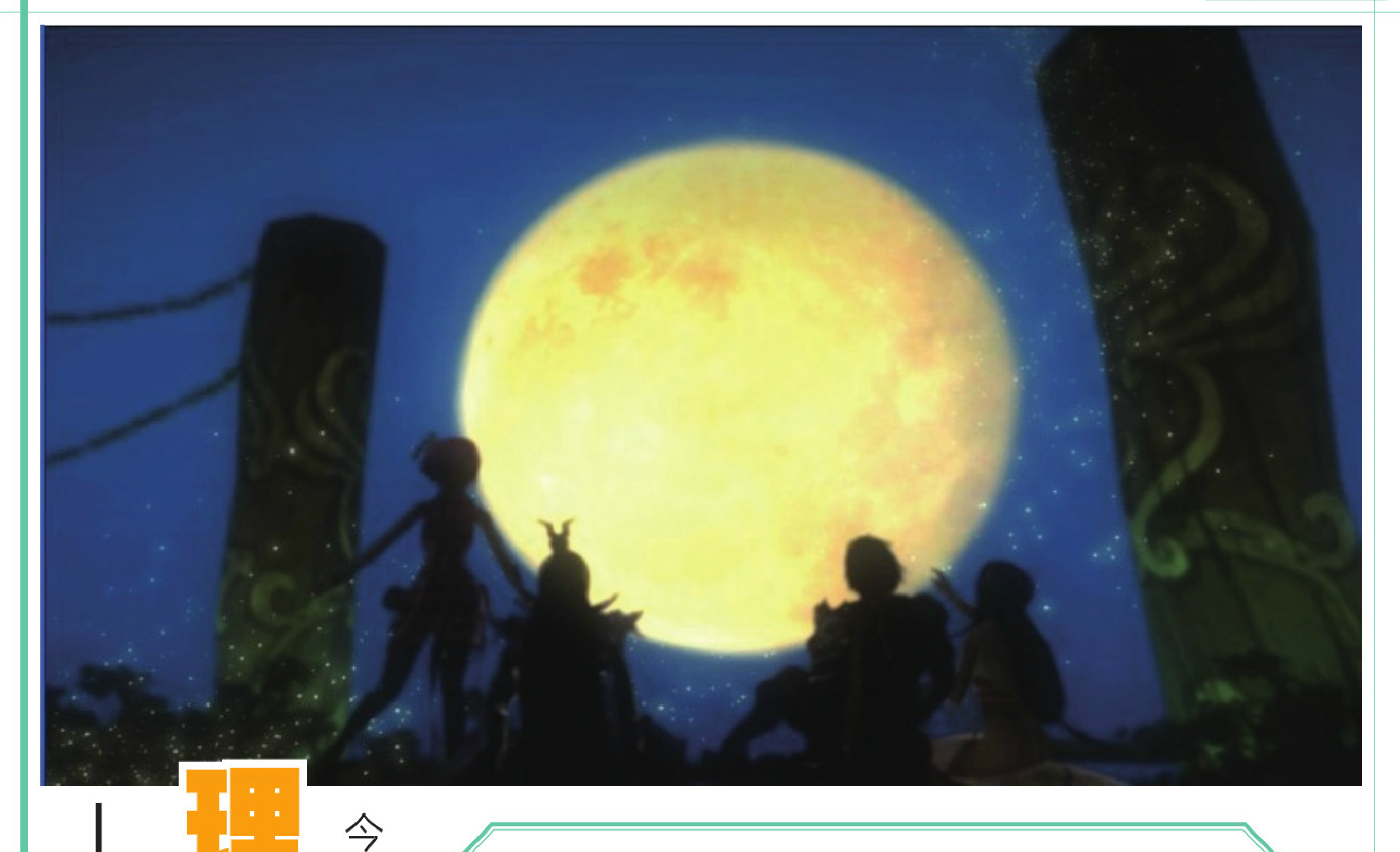


两名玩家的合作能力是车队能否突出重围的关键



征服地图中的美俄双方需要控制位于地图中的几个战略点

栏目编辑/键盘/fly@popsoft.com.cn 美术编辑/晶冰



理性与悲喜——「仙剑五」的三种情感

今夜，我们说仙五（二）

编者按：

在上一期采访姚仙后，我们开始将镜头转向玩家，游戏好不好，玩家心里最清楚。

从发售至今的两个多月里，玩家对“仙五”有捧有黑，总体来看不满者比重较大。本期我们用3篇文章从不同的视角分别表达玩家对“仙五”的态度。当然，这也是最后一期“说仙五”专题，希望读者不要错过。

困惑篇
——无法突破的泥沼？

■广西 墨家小矩

这是一门姓“大宇”的庞大家族，这个孩子名仙剑，字狂徒。“仙剑”在家族中排名本应靠后，谁知几个哥哥早夭，只有“轩辕”一人作为长兄与其相伴至今。长兄曾经风光无限，可惜近几年家业见底，不得不回家歇业。弟弟心高气傲，离家出走自己干一番事业，而几个网游小弟又混不出个名堂，养家糊口的重担，最终还是落在他的肩上。他不仅是这个家族的顶梁柱主心骨，更是这个村的劳模与先进分子。他本想走出村子到外面闯闯，但看下自己的打扮，又老老实实地回到村里做手艺活，还是那些订单，一点都没变。他想让工艺再精致些，材料更优良些。他拿起锤子刻刀，一点一点的磨，一点一点的刻，3年不断的日日夜夜，终于把第五代产品制成。他觉得可以了，打标语放广播。他知道自己没法跟城里人比，但至少满足这个村里人的需要吧？结果呢？

我们不喜欢“仙五”，给出许许多多的理由：宣传太过火，实质搭不上；人物建模没进步，镜头运转拙劣；战斗仍旧鸡肋，物品装备没有特色等等等等。也许众口难调，或许眼光太高，总之有太多的恶语强压在“仙五”上。国民级世界级，押上了箱底的作品，That's all。恐怕玩家的硬盘中早已充斥着更多画面精良的，操作上手的国外大作。更何况还有人免费为其破解加汉化，简单到伸个手就能拿来玩。


这张经典图片永远印刻在第一代中国玩家心中

那我为何还要花50甚至300块钱来玩这样一款游戏？

笔者只能说它是一个普通的游戏，它不是人们心目中的大侠，它和它的二代和三代外传一样——前者只是一款朴实的游戏，后者更像是一款解谜游戏。别的游戏可以在2D与3D之间来回转变，而它不同，它叫“仙剑”，它是“仙剑”，每走一步似乎都在悬崖与峭壁之间讨价还价。

这就是“仙五”，人们把它当成了绝世法宝，当成了御剑秘笈，当成了绝美小说，当成了这辈子都无法忘怀的作品。

这就是“仙五”，你没有看到它自动存档，没有看到它简化系统与迷宫，没有看到它在对白中隐含了多深的寓意与感情，更没有看到它为了联系不同代的剧情而费了多大的周折。它像一道锁链，像一座桥梁，更像一条沟通所有不同代的道路。可惜浪潮一过，大多数人都只是将其束之高阁。整个系列就像酒剑仙葫芦里的酒，每次都是一仰而尽，再想喝，只能喝李大娘家掺水的酒了。

现在我们终于意识到，无论是双剑还是四剑，它们都需要一个比较大的“飞跃”。无论做出什么改变都好，尤其是在玩法上，我们需要一场“革命式进步”。很明显，“古剑”已经开始这样做了。在QTE、DLC、双结局以及成就系统等等创新内容的加入后，制作者们现在已经顶着极大压力将二代改为ARPG游戏，消息放出来时就褒贬不一，但无论如何，踏出这一步比总比原地等死好。要说“仙五”是否有想法迈出这几步，也的确是有的。就是没有做足，也没有起到什么实质性的改变，更谈不上“革命式进步”。

国外的单机游戏也不是永远一帆风顺，也有起起伏伏，除去客观因素，难道就没有创新性不足的原因？有没有一款游戏改变整个市场的？当然有，似乎每个善于做游戏的国家都曾刮起过一阵头脑风暴，改变游戏业。而中国有吗？每当一款国产游戏面世之时，我们看到的是不变的系统，不变的操作，唯一企盼的就是在这上下五千年的旁枝细节中能挖掘出何种好剧情，这就如同古代大臣给皇帝上表时考虑着能写什么新词一样。这种“创新”，足够了。虽然五千年历史随意挑一个时间点我们都会编一个还算不错的古装戏，可扪心自问一下：咱只有这点能耐？

现在的国产单机游戏产业和国外单机游戏产业相比，就如同清军和八国联军的战争。即使有可以抗衡的技术与装备，但还是在用固步自封的战术，每次也都是以惨败而告终。制作商仍然循着“改良救单机”“实业救单机”的路子来走，终究没有一个游戏业的“孙某人”出现，做出一个令人震惊的决定。是的，也许“仙五”可以让人“满意”，但难以令人“震惊”。让人“满意”，最后化为一潭死水；令人“震惊”，便有大涛大浪。

这便是“仙五”无法避免的：无论是捧还是黑，它都有这种毛病——创新不足。“仙五”完全没有当年仙一和仙三给人带来的感受。毕竟“仙五”给人的感觉就是没有改变：人物的身体仍然僵硬；对话仍然用2D头像；战斗依然是回合制。也许老玩家会感觉“噢！还是那样，很怀念。”听着似曾相识的战斗曲，看着你一下我一下的打斗。也许制作组考虑到了继承“仙剑”特色，却没想到这可能毁了国产单机的前途。

“仙剑”究竟要到哪一代才能成为一个顶天立地的带头人？而不是固守老本的土财主，这种观念的确需要改变。《最终幻想》得以延续至今，是因为制作人懂得在每一代里有所保留，又大刀阔斧地创新，虽然有时候失败了（比如网游化）。可连这份精神都没有，又怎能向前迈进？又如何让大家能够喜欢上“仙五外”“仙六”？恐怕打着“先收本，再图发展”的算盘，走的将是大多数网页游戏一年捞一把就死的老路。带着压力做出来的游戏尚且如此，赢了利后是否能有创新的念头，真的很难说。

胡适先生说过，“多研究点问题，少谈点主义”。这个在玩家上不适用，因为无论从技术、画面还是剧情，技术宅们提了太多的建议。而“仙剑”的制作团队能否兼听则明？能否不被赞美声所迷惑，这要有足够的定力和不甘于现状的决心。只要让我们相信“仙剑”团队有这种决心，就不怕没有这场“革命”。


“仙五”一出，火的不是官网不是“仙五”贴吧，而是“仙五破解”吧……


个别玩家甚至用这种激烈的方式来表达不满


对于“仙五”这个游戏，玩家有不同的表情……

欣喜篇
——双剑的锋芒，单机的未来

■上海 lisajudy

展露锋芒的双剑

仙剑与古剑，两者是如此相同却又如此不同。仙剑所承载的是一个美好的梦，一段永远难忘的回忆，和一个再也回不去的青春年代。其后续之作，当然是备受关注。



这是不是对童年的一种回忆呢？

创业容易守业难，要守护这样一块单机RPG的招牌，所需付出的时间和努力，怕是现在泛滥成灾的网游所无法比拟的。但请相信，正如鲁迅先生所说的那样："我感到未尝经验的无聊……凡有一人的主张，得了赞和，是促其前进的，得了反对，是促其奋斗的，独有叫喊于生人中，而生人并无反应，既非赞同，也无反对，如置身毫无边际的荒原，无可措手的了，这是怎样的悲哀呵。"

苛责并不可怕，无人问津的世界才是真正的寂寞。而古剑，一出手即锋芒毕露，有着一种脱胎换骨破茧成蝶的味道，庞大的世界观设定，各种细节的精心巧思，最终形成了现在堪称完美的作品。作为玩家，笔者表示惊叹和钦佩，惊叹于双剑能够拥有如此推陈出新，打破传统，勇于尝试的勇气。在这个充斥着网游的浮华年代，能见到双剑如此展露锋芒，对玩家而言，真的是一种宽慰和幸福。

仙剑与古剑之比

首先，仙五的剧情铺陈不够丰满。4个主角在各个配角的锋芒面前，顿显黯淡。英姿飒爽的欧阳慧有着不曾表露的伤感和遗憾；冷艳狡黠的毒影却对血手一片痴情；甚至于上官夫人，她的飞扬跋扈盛气凌人，执意要挑起战端的个性也令人印象深刻。再看看以前那些个性鲜明的人物：景天视财如命，斤斤计较，但却是有情有义；慕容紫音的正义凛然和"承君此诺，必守一生"的毅然决绝；还有永远的人气角色——魔尊重楼，虽然有着惊天动地的霸气，但在紫萱面前，却也展现出了万般柔情。而古剑的剧情则是丰满而细腻的，除了主角的个性鲜明外，更有欧阳少恭这样的反派角色，从一开始的温润如玉，潇洒俊秀，到后期为了达成愿望而不择手段，疯狂残忍，反差之大让一路走来的我们感叹不已。剧情的丰满和人物塑造的成功，是单机RPG最精彩之处。那些体现着人物风格的对白，那些闪现着人生感悟的语句，还有那些温婉柔情的词句，才是仙剑最应有的意蕴。

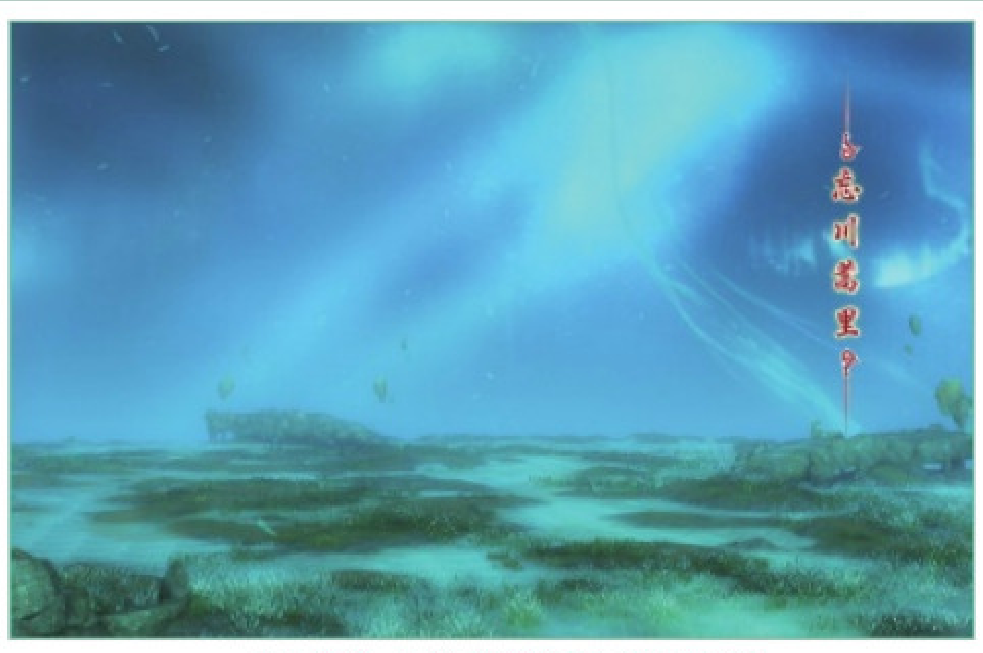
或许是进入了快餐时代的缘故，仙剑和古剑都统一将迷宫设计的相当简单，仙五更是连城镇都简化了。曾记否，在仙一中第一个踏入的迷宫——仙灵岛荷花池，踩着浮萍飘荡于水面之上，起起伏伏，寂静而又空灵；还有那阴森恐怖的将军墓，诡异恐怖的气氛现在想来都让人脊背发凉；而锁妖塔更是被认定为是仙剑中所不可缺少的元素（"杯具"的锁妖塔，反复被拆迁队折磨）；仙四中的不周山最为别具特色，那肃杀的气氛，再配上悲怆凄凉的亘古谣，乌云密布的天空下，遥望烛龙高攀入云，阴郁地让人喘不过气。

而仙五的迷宫则是简单的不能称之为迷宫，倒像是四人游山玩水到此一游而已，全无紧张感和神秘感。这些迷宫，画面效果的绚丽多彩更重于本身的风格特色，虽然华丽却没有了从前的神韵。虽然九黎祠这样的迷宫小有出彩，但还是缺乏探索的乐趣，更况且那些重复进入的迷宫，早已新鲜感全无。虽然古剑的迷宫设计也很简单，但雾灵山涧，珍珠滩，清泉小径，残垣断壁的雷云之海到神秘梦幻的忘川蒿里，至少达


"仙一"中的仙灵岛荷花池


"仙五"中飞扬跋扈的上官夫人


“杯具”的锁妖塔,我招谁惹谁了


“古剑”中神秘梦幻的忘川蒿里


传说中的将军冢,敢走仙剑迷宫的都是人才


是否还记得那首插曲——仙剑问情


萧杀肃穆的不周山


霸气的重楼

到了别具特色这个标准。

在各种游戏相关的系统设定上，仙五也不及古剑的丰富和实用。无论是法术技能的单一，合成技能缺乏数量选择这样的人性化设计，或是购买装备和物品时的选择单一，都让诸多玩家颇为头疼。且不说视角锁定这样的游戏方式是出于什么样的考虑（这也是网络热议的话题之一），毕竟这种游戏方式在各种大作中也并不罕见，与全视角来比也是各有优劣，但对于仙五而言，视角锁定确实在行进中给玩家带来了些问题。反观古剑的各种设定，星蕴、烹饪、家园，甚至是服装收集，这些看似琐碎的设定倒是给玩家带来了不少的乐趣。

综合判断，笔者认为是古剑胜出，可仙五依然不失为一款佳作。游历在仙五的山水之间，到处都是似曾相识的气息：在初入场景面对小怪时欢快的战斗音乐中；在那招“万剑诀”曾带来的激荡和震撼中；在一贫道长看似千杯不醉的神情中。暂且放下仙五中的种种不足和缺憾，仅是在这些曾经感人至深的举手投足间，就已叫人感慨时光飞逝，岁月无情。从仙一到仙五，真的已经那么久了啊。我们是如此的神采飞扬着，一如既往。仙剑是一种传奇，在每个人的心里，历久弥新。

逃不过的起承转合，充满了怀念的仙五更像是一个承接之作——既要传承历代仙剑之作的经典和辉煌，在各种熟悉的韵律中，去追溯一个遥远的梦想；又要在历经上软的离开后，告别过去，重新寻求一个崭新的未来。对于仙剑这样的传承之作，世界观和剧情的设定并不完整，而前作在玩家心中又是如此的高不可攀，要能够传承并且超越，有相当大的难度。作为玩家，应当给予更多的包容和支持。

多一点勇气，多一点未来

游戏本身给我们带来了很多的话题，欢笑也好，争论也罢，能够像现在这样牵肠挂肚，有所感慨，是一种幸福。

可国内的单机市场，却并不因为玩家的热忱而有大的改观，双剑的热闹过后，又是一片寂静萧条。仙剑和古剑已经用实际行动证明，单机游戏依然有着巨大的市场，却为什么看不到单机市场大的改观？原因到底在哪里？

略看日本的单机游戏产业，像《最终幻想》《英雄传说》《伊苏》，从历史到科幻，从过去到未来，无所不包无所不含，在这里肯定有厂商必要的支持，有研发人员的创新和努力，也有玩家的包容和鼓励，单机游戏步入了一个良性循环之中。反观国内的单机市场，不缺研发人员的努力和创新，有仙剑和古剑的研发组为证，也不缺玩家的支持和鼓励。缺的是最根本的厂商的支持和充裕的资金。

国内的厂商几乎无一例外地宁愿对无所建树的网游市场忠心耿耿，也不愿在毫无竞争压力的单机市场上有所投入。好的单机作品需要时间来证明，需要足够的耐心来培育，十年磨一剑，才会有仙剑这样的品牌屹立不倒。

结语

最后，恭喜双剑都能在各自的道路上展露锋芒，有所失也有所得，最大的所得莫过于在市场中掀起的浪潮，以及诸多玩家们的肯定和支持。在新的期待来临之前，笔者想说，作为一个忠实的玩家和粉丝，感谢你们为我们献上双剑！即使前路艰辛，我们会陪着你们，无论梦想有多远，我们都会在你们身边，一如从前。

理性篇
——《仙剑奇侠传五》的另类解读

■北京 呼吸机

前言

“仙剑五”新鲜度的确不算太高，就像其他国产RPG产品一样，从公布信息那一天起，玩家便对它产生了一种很微妙的感情——怕。怕作品不够完美，有辱经典，更怕广大玩家们对国产RPG丧失了信心。其实大可不必担忧，和之前的《云之遥》《仙剑四》一样，只要在游戏制作上走寻常路，必然得到一个“剧情感人，内容充实”的评价，也自然逃不开“技术落伍，游戏老套”的棒杀。一场场看似激烈的口水战背后，萧条的依然萧条，寂寞的依然寂寞，这样的单机盛宴不会是第一次，也没有理由是最后一次。

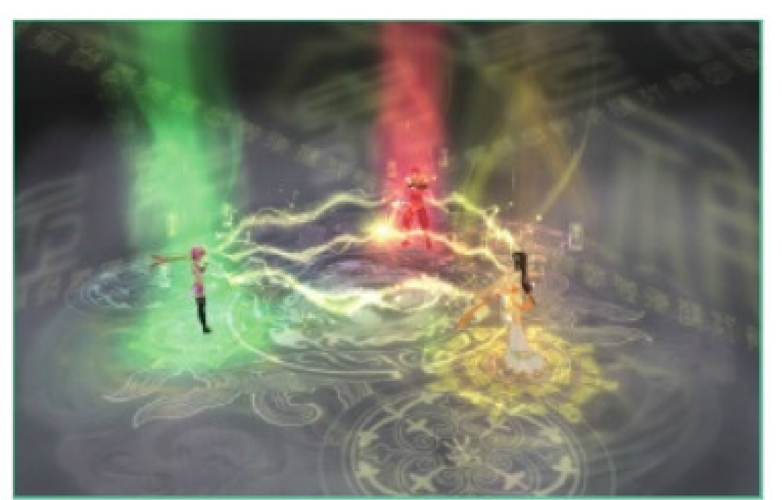
“三剑”或多或少代表了国内RPG的一些演变趋势，它们恐怕远不止“风格回归”或者“遗风之作”那么简单。从它们身上可以看到国产单机游戏的过去、现在以及未来。国产单机创新发展的方向在哪里？我们新营销方式会将游戏作品引向何处？完整、健全、稳定的市场秩序和产业结构何时才能真正形成？



如果想搞微创新，不妨把这幅菜单改得更美 观一点吧，硬邦邦的3D毫无仙剑味



制作组是在向自己的过去致敬吗？



虽然“落后外国大作5到10年”，但不可否认近年国内游戏画面的进步

越来越简单？——“仙剑五”的设计思路

这确实是很多人对“仙剑五”的第一印象：越来越简单了。直线代替了迷宫，被秒杀的敌人代替了打不死的Boss，简单化趋向必然让“《天地劫》难度”的爱好者们不屑一顾。那“仙剑五”究竟是出于什么目的？

其实，当下国产单机游戏的主要任务并不是游戏系统改革或者优化画面，而是扩大玩家群。在技术和硬实力难以超英赶美的情况下，和去年《古剑奇谭》一样，粉丝们依然会买单，喷子们依然会不屑。厂商们设法扩大这些游戏的吸引力，让更多具有一定购买力的个体（他们甚至不一定曾经是玩家）做出对国产单机的尝试。这样才能使销量呈指数上升，从而实现品牌的知名度与资金的积累。

于是，各大系列便都有了动作。先是“仙剑”电视剧让国产单机的概念深化于公众视野，再有《古剑奇谭》褒贬不一的网络营销铺天盖地的宣传。虽然这些方式迎来了颇多非议，但多少让更多非核心玩家们加入了粉丝队伍。

为此，“仙剑五”不但铤而走险地设定非主流的人设，甚至极大程度上缩减了游戏操作上和内容上的难度，至少能让多数玩家不至于卡关；设计上也渐渐人性化，Boss战失败后可以立刻重新挑战；战斗动画甚至直接可以跳过，好像玩家正在进行着一款自己主演的武侠电影，战斗的地位逐渐由RPG的核心变成了玩家自我体验的过程。至此仙五不但强化了剧情上的优势弱化了战斗系统的劣势，更摆出了让更多玩家们易接受的低姿态。

当然，降低难度也并非像我们想象的那样简单。减弱杂兵的实力与迷宫的复杂程度虽然吸引了更多LU（Light User，轻度玩家），但迷宫难度瞬间由“问路篇”退化为“仙剑二”，过多相似的杂兵战也由考验玩家的技术水平变成了考验玩家的耐心。虽然游戏中的自动镜头是给路痴们上的保险，但制作组有弄巧成拙之嫌，不免使之成为一个败笔。

降低难度另一个缺点便是难以保证游戏流程时间的长度。北软急于突破“戏不够，打来凑”的不成文法则，但如战斗动画这样可以拉长游戏时间的设定被取消之后，如何保证游戏的丰富程度仍然是个问题。至少这次，“仙剑五”的剧情流程长度虽与《云之遥》不相上下，可仍不让人满意。

简化游戏，有得有失，至少从理念上来说是顺应时代潮流的，也为之后的作品积累了宝贵经验，可如何从简单变简约依旧是一道难题。迷宫如何在保证低难度的情况下增加特色，别具趣味；战斗如何在招数、阵法和五行中增加趣味性；而系统设计如何减少玩家的操作，让玩家

更充分走入游戏世界，同样值得思考。

仅仅是新瓶和旧酒吗？——关于剧情与战斗的思考

我们近几年的作品——无论是人见人爱的RPG还是相对小众的AVG，都将有民族特色和低成本的重剧情模式作为最后一根救命稻草。虽然世界游戏的大环境里这两种游戏类型早已没落，在国内却是别有洞天。一时无法脱离当下的市场环境和大众口味的大前提下，在条件允许的范围之内尽可能创新便是一大课题。

无法改变的格局是，短期之内RPG依然会维持单机市场的主流地位，但我们多少要改变些什么。在剧情方面国产单机游戏短期内确实无洗掉十余年来的“光荣传统”，尽管近年多角恋倾向有所缓解，但在剧情设计和故事桥段上也不免有所雷同，可这未尝是一件坏事。

举个也许有些不恰当的例子，同样是文化产业，真正成就好莱坞的其实就是一个个令人发指的俗套子。只要保证走寻常路能有利可图，一项产业便有繁荣的可能，单机游戏亦如此。

如何能完善我们的剧情模式，让大众喜闻乐见呢？除了暂时难以突飞猛进的剧情发展之外，展示我们可以适当丰富剧情叙述方式和游戏互动程度，让剧情更加具有乐趣和代入感，其实这也是“仙剑五”的选择。

游戏一改前作对单纯的镜头转动和粗糙的动作连接的叙事模式，同时剧情也逐渐简约化——对白试图不再冗长，剧情也开始不再做作。但摒弃旧有格局和缺点的同时并没有用足够有力的优点介入游戏进行取代，使得游戏有些脱节，甚至不免略显平庸。例如“仙剑”系列三代的CG曾获取好评，也不妨作为超长剧情的点缀。接连的四代和五代CG动画陆续退化，甚至已经到了简陋的地步，而游戏主线动画依然用即时演算为主进行自动生成。在比较合理的叙事模式当中，镜头移动、人物位置与距离、画面色调和屏幕画面设计都需要精心准备。虽然脱离了曾经漫不经心的转动镜头，但给玩家的感觉依旧还是一部“配乐电子书”，离真正的电影化过场依然还有很远的距离。

除此之外，剧情也终于告别了不停的吐槽，却并没有逃避众口难调的格局，自然还是褒贬不一。虽说这种过于“利索”的风格会存在争议，但是正如上文所说，看似刻板的套路才能维护大量作品的质量，而近几年从《阿猫阿狗》突破武侠的尝试再到《汉之云》的另类历史观告诉我们标新立异并不肯定会获得掌声。

当然，从剧情上来说，如何才能让玩家吃得消才是最值得思考的问题。上世纪90年代一去不复返，玩家和制作人都不可能像过去那样单纯。在我们尚未找到更好的解决方式时，不妨先墨守成规。

战斗系统虽然简化，却难逃回合制思路，也难逃不少玩家对回合制的偏见。日式RPG不乏创意上经典之作，像《超时空之轮》《格兰蒂亚》。理论上说，将其精华照搬过来，不至于刻鹄类鹜即可小有成就。其实国产RPG也有颇多不俗的创意：《圣女之歌》《刀剑封魔录》甚至《天下无缺》……即便是我们眼中最为保守的“仙剑”系列，在三代及其外传中也有可圈可点的对时间空间概念的引入。

这样，一成不变似乎不可宽恕，要被戴上“没有诚意”的帽子——事实上任何一款游戏都可以算是“没有诚意”，国产单机中一线游戏很少会有大刀阔斧的创新。和国外一样，大投资的游戏一般不会有很强烈的实验性。但如果市场秩序尚未形成，诸如《风色幻想》等二线游戏处于缺席状态，“仙剑”之类一线游戏也只能保守下去，如果创意大方了（比如这一次缩减难度），玩家自然会让厂商吃不了兜着走。

“仙剑五”中，由于难度简化，导致战斗由看重复的动画变成了机械的按键与对属性相克的滥用。20分钟打完3场最终Boss战之后，战斗仍然没有增加乐趣。而对时间、空间概念的引入、对招式、物品的调整、向技术性、战略性和养成性元素法杖乃至对动作、射击等游戏战斗模式的借鉴，在国内依然是一个较为初级的尝试。

纵使创新，也只能在“排排坐”的回合制上加一个辅助系统而已，这是大环境所致而不是厂商的错。像合成、符、学招和五行这些系统如何解决


系统简化是国产单机游戏暂时任务之一，但绝不是全部


小蛮尚未得到应有的人气，说明非主流虽然 很抢眼，但依然只是非主流的地位


这张画面的处理效果很是惊艳，尤其是远景和天空的处理，显示出了很好的层次感


这样的过场略显粗糙。我们不缺好故事，但很难把故事讲好

化简系统之后的空虚，更改剧情和战斗带来的不解？除了大刀阔斧的改革之外，微创新确实是近几年国产单机游戏的发展思路。

国产单机进化论——“仙剑五”的微创新道路

我们拥有无数个理由没有创新。

Square为什么敢一声令下发起“《最终幻想7》补完计划”？因为他们有钱。Falcom为什么可以花个三五年成就《空之轨迹》三部曲？因为他们有时间。很可惜在国内环境中如此从容不迫地安心制作的可能性几乎为零。创新恰巧是一个高投资、见效慢的工程，仓促之下，不但国内游戏制作失去计划性，创新和尝试也难以落实。具有实验性的游戏全无生存空间，很大程度上会减少了游戏发展的可能。

“侧着身子战斗”的中心终究在“战斗”。于是，我们有了“微创新”这个口号，可很少有人能让它不止是个口号。对国内主流，风格与《质量效应》等世界级大作相对独立的国产RPG而言，我们已经经历过《仙剑奇侠传》的“启蒙时代”，经历过《天地劫》与《轩辕剑》的“古典时代”，经历过上万次尝试——难道真的创意已死了吗？也许笔者应该举一个小例子：

当大侠跋山涉水，疲惫不堪的时候，前方一个宝箱正静静地躺在地上，这是每一款RPG必有的情节，很少有玩家会想：为什么山洞里头有一个宝箱？但是当玩家操纵主角去开宝箱的时候，游戏或多或少出现了问题。

在到达宝箱前，主角一般都会对宝箱“行大礼”，然后播放一个宝箱被打开的动画，再慢悠悠地弹出一个对话框，告诉你收获。“坑爹呢？怎么就是一个止血草？！”之后主角对宝箱“平身”，静静等待玩家的下个操作。

这确实是一个司空见惯的场景，很少有人会思考这个场景，可不是所有人都不在乎。如果开一个宝箱磨叽5秒钟，开100个宝箱就是8分钟。况且宝箱不分主次，从止血草到极品装备一视同仁，带来的并不是玩家对未知的惊奇，而是对程序化场景的麻木。其实玩家内心深处已经对开宝箱问题多少减分了。

其实游戏不妨这样：减少主角和宝箱互相“拜年”，将动画简化。宝箱不一定要被点开，而可以在主角接近的时候被自动点开。开宝箱弹出的消息条也可以由对话框变成可以自动消失的窗口，以便让玩家在跑腿的时候瞟一眼，从而缓解无聊。

于是各大游戏多少对宝箱增加了一定创意性的修改，就国内而言，《新绝代双骄》系列中有仿美式RPG用养成技能开宝箱的系统，《风色幻想》中宝箱可能攻击玩家，而“仙剑”系列中三代有五行开宝箱。这或许是对开宝箱这一不可或缺但略显单调的环节一种有机修改。



李逍遥的出场也没能让《仙剑奇侠传五》取得超越前作的口碑

这样的例子比比皆是。比如“仙剑五”中战斗时用药，超长的菜单和粗糙的分类自然会引发不便，而键盘甚至无法拉动菜单。如果“仙剑六”吸取五代战斗用药菜单的经验并加以改进与实验，恐怕用不了两三代我们便可以做出来最具有特色最人性化的用药菜单——一部完美的游戏便是这样的细节积累出来的，从“三剑”中都有所采纳的QTE系统到自动存档，微创新确实是我们长期的重要战略。

当在萧条的市场中可以找到收益相对稳定的营销与制作方法的时候，只要我们不停地坚持微创新的道路，循序渐进，将各种细节优胜劣汰。虽然短期难以有突飞猛进，至少却为长期国产单机游戏的质量不再粗糙奠定了基础——从近几年的情况来看，这似乎是我们选择的道路。

如果背后没有一个强有力的动力作为支柱的话，微创新也终究只能沦为一个看上去很美的幻想。在国内，更多情况下的创新只能作为商业行为的一个副产品，纵使小小的游戏界也难逃创新滞后的魔爪，最终带来的只能是许多同质化产品，我们玩家是否愿意宽容地成为“强有力的支柱”呢？

结语

从直冲100万的销量到接踵而至的五代外传和六代消息，很难否认“仙剑五”在商业上的成功。至少对今天的国产单机游戏而言，卖座比叫好重要。之后放出的一系列DLC，是否能走上《云之遥》的营销道路从而及时挽救系列的名声还是一个未知数，但这不失为一种适应国内环境的补救措施和经营手段。

不过对于“仙剑”系列而言，后作的路如何走不免是个问题。对于国产单机而言，下一个10年我们会走向何处，谁也无法给出一个肯定的答案。我们仅仅知道，以简化为途径，以微创新为手段，以变革为终点，踏踏实实走下去，新的纪元即将开始。

“仙剑五”只是一个起点，而之后那场产业中沉重的大戏将展开新的一幕，作为一个玩家，你做好心理准备了吗？

老四强，新花样
——横版过关游戏的涅槃重生

□山东 hjpotter

前言

红白机时代，“老四强”《魂斗罗》《沙罗曼蛇》《绿色兵团》《赤色要塞》是属于中国玩家最美好的回忆。这4款KONAMI公司出品，由街机移植的动作游戏是玩家们的最爱。比起满屏幕蝌蚪文存档还需要记密码的《勇者斗恶龙》等游戏，上来就打的横版过关游戏更容易激发玩家的肾上腺素，而支持双打更是招待朋友的利器。以前经常拿着一块钱去街机厅玩一下午（或者说是看一下午）的朋友们想必都对CAPCOM的《名将》《吞食天地》等游戏还记忆犹新吧？

此外，世嘉的游戏主机一贯秉承“将街机游戏带回家”这个理念，硬派的风格令横版游戏玩家大呼过瘾，视其为神明一般的存在。

但从PS时期开始，玩家们的口味就发生了改变。因为这部主机的标配只有一个手柄，这意味着双打时代一去不复返，结果玩家们只喜欢自己在家里闷着头玩《最终幻想》或者《生化危机》。随着图形3D化时代的到来，PC上的FPS和RTS游戏逐渐开始崭露头角，联网游戏也慢慢地成为可能。2D的横板过关游戏渐渐成为了“过时”的代名词，就连任天堂的招牌——一代天骄马里奥也与蘑菇、火球花与旗杆挥手告别，开始在3D的世界中搜集星星。在街机厅里，格斗游戏和音乐游戏的投币率也节节攀升，俨然成为主流。即便大川功将自己的一生积蓄捐给了世嘉以挽救DC，但这部游戏主机还是在无奈中停产。硬派的世嘉轰然倒下，横版过关游戏也随之一潭死水。

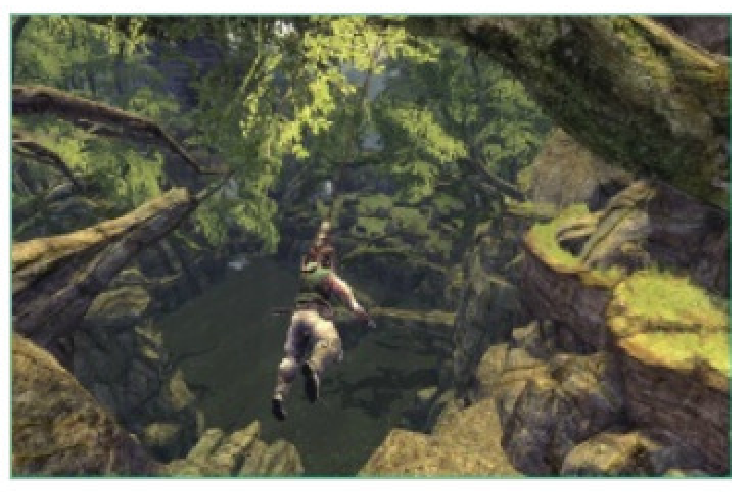

DC惨遭失利


2D的王者马里奥义无反顾地奔向了3D的世界



最初的《魂斗罗》

硬要唱RAP的猫王——横版过关游戏的3D化道路


3D希魔复活


2D希魔复活

进入21世纪，一部又一部原创3D动作游戏崭露头角，但老牌2D动作游戏的3D化却不尽如人意。

譬如《恶魔城》系列，由于“月下夜想曲”这部巅峰之作的存在，几款3D化的《恶魔城》似乎都不入玩家们的法眼，也令这个老牌游戏系列举步维艰。其他的经典2D动作游戏系列也很难跟上时代的脚步，其原因就在于，横版过关游戏在玩家心目中的印象实在太过美好，3D化的作品稍有不慎就会遭到无数恶评。更何况这些制作组的3D开发经验实在有限，而像《战神》《鬼泣》等没有传统的游戏反而能够一跃而上，成为动作游戏的巅峰。

难道2D的横版过关游戏非要硬着头皮3D化不可吗？为什么不能继续制作2D的双打游戏呢？

《希魔复活》的两个重制版本几乎是同时推出，反响却是天壤之别——卖59美元的3D版恶评如潮，制作组也随之解散。而同期在PSN与XBLA（索尼与微软游戏主机提供的付费游戏数字下载平台）上推出的2D版达成了销量与评价的双赢，还再接再厉出了第二代与PC移植版。虽然其售价还不到10美元，但数字下载游戏的成本和发行费用都很低，利润绝对不少。有了《希魔复活》这个试水者，其他的制作小组也开始纷纷推出数字下载模式的横版过关游戏，横版过关游戏绝不会消亡，而将迈上一个新的高峰！

经典不褪色 在PSN与XBLA上重生的经典游戏

《魂斗罗——铁血军团 逆袭》

在FC的两作魂斗罗之后，随着横版过关游戏整体的低迷，魂斗罗系列也辉煌不再。KONAMI的招牌已经变成了《合金装备》和《职业进化足球》。PS2上的两作“真魂斗罗”素质只能说是一般，NDS上的《魂斗罗4》倒是可圈可点。近期，作为外传的“铁血军团”系列也给了我们一个大大的惊喜。

提起“铁血军团”这个名字，恐怕大多数人没什么印象。但要是提起那部世嘉MD机上有男女主角、狼人和小机器人4个角色可选的“魂斗罗”，很多人就会就会恍然大悟“哦，原来是它啊！”。一个动作射击游戏具有多人物，多路线，多结局的设定，这可以说是大家闻所未闻的。再加上优秀的画面和出众的手感，其素质比起本篇来也不遑多让，成为了一代经典。这次的《逆袭》，就继承了父辈们的优良传统。

由于是现代游戏，所以《逆袭》的游戏模式丰富了不少，主要有街机模式和培养模式两种，培养模式可以通过商店不断强化自己，难度要小一些。游戏共8大关，每关3个Boss，流程相当厚道。画面风格与《洛克人X》系列有些像，背景华丽，音乐火暴，各种武器的打击感也相当优秀。虽然继承了前作“血条”的概念，但游戏的难度依然很高，无限命版的《合金弹头》玩儿惯了的朋友需要多适应一下。

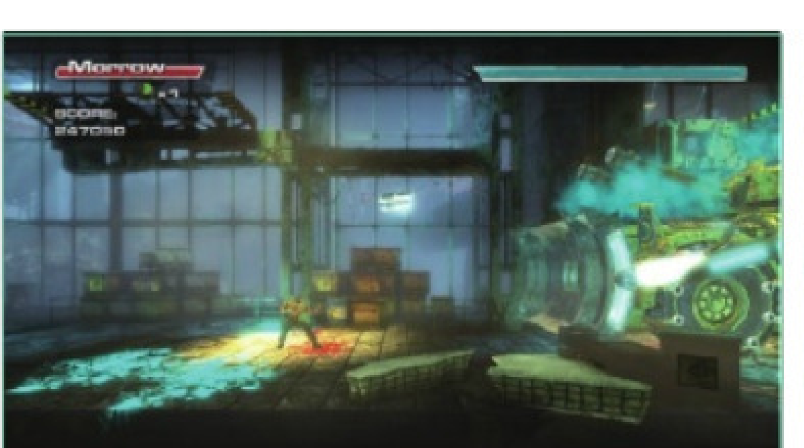
与前作中小机器人跳得高，狼人一炮必杀一样，这次的角色也各有各的特点，甚至男女主角的爬墙速度都有差异。如果是双人游戏，“拖死”或许会成为真人“PK”的导火索。除去两位主角，其余3个人物全部是需要购买的DLC，其中也有剑客这样非传统的人物。由于死一百次就可以无限续关，所以求速死是游戏的“主要”玩法之一。


《前爱国者》中的过场动画


《逆袭》中的这个Boss很眼熟啊

商店是本作的特色之一，例如经典的“30条命”就需要购买才行，当然价格不菲，而且要通关一次。“反弹子弹”等特殊技能与各人物的特技也是通关的利器。

游戏的武器系统综合了正作与外传中优秀的地方，每人的武器系统都不相同，双武器切换也保留下来，除了经典的“M”“S”等武器，还加入了几种玩法多样的新武器。值得一提的是“L”（原直线激光枪）由于加上了跟踪系统，变得极为逆天，Boss战一定要留一把。


《前爱国者》中的推土机Boss


《逆袭》霰弹枪与华丽的画面

游戏的音乐很出色。更稀奇的是只要输入系列的经典秘籍（别告诉我你不知道），第一关的BGM就会变成系列的经典BGM，听着熟悉的旋律，着实让人感慨万千啊！

《绿色兵团——前爱国者》

由于主角的动作过于僵硬，而且单人游戏死一次就要从关头重新开始打，所以很多人认为，《绿色兵团》是“老四强”中难度最高的一款，甚至大多数人都没见过后面几关。

《前爱国者》继承了前作的近身搏斗系统，并改良了手感，“虚幻3”引擎将那种刀刀在肉的快感发挥得淋漓尽致。与一夫当关的前作不同，本作更像《合金装备》，强调潜入而非正面交战。游戏的风格也更加黑暗，主角简直就是一个杀戮加强版的斯内克。各种连续技与高科技武器相结合，不被发现就一刀封喉，触发警报被围攻就炮弹伺候。简单难度快感十足，高级难度步步为营。

当然，以现在的眼光来看，敌人有些傻，有时候甚至可以说是装着看不见主角。但敌人的种类还是很丰富的，包括警犬、手雷手等经典对手。而且像前作一样，敌人持有各式各样可供主角抢夺的武器。正面拼刀相当刺激，惊心动魄的Boss战也被保留了下来。虽然保留了游戏开头的警报声，可游戏的音乐略显单调，与当年激昂的电子乐相去甚远。

《前爱国者》并不是完全线性结构，玩家可以像玩《恶魔城》一样随意走动探索，颇有ARPG的味道。关卡的长度也很厚道，拥有诸多隐藏密道，发现密道并走入捷径或取得隐藏道具是一件极有成就感的事情。这不禁让人想起前作的“地下关传说”——游戏的日版确实是有地下道的，但只有磁碟机版，故此无缘与国内玩家见面。而当年国内许多玩家却硬要从不存在地下道的美版中炸出地下道来……

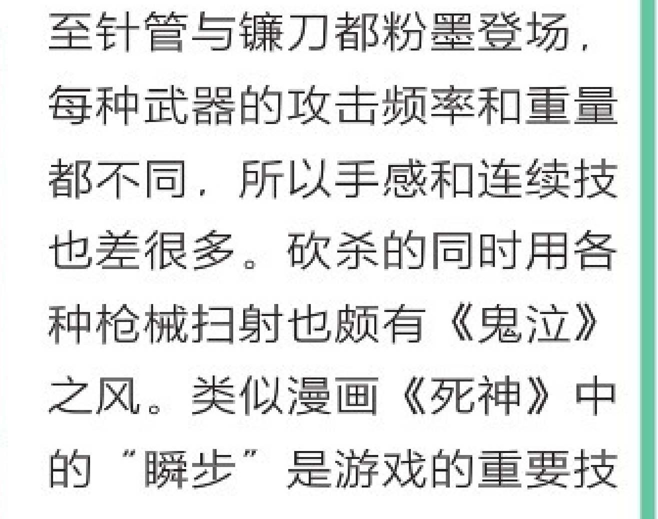
新技术，新革命 在PSN与XBLA上出现的原创横版动作游戏

由于大量休闲玩家的出现，现在的游戏趋势是越来越简单。像太难以至于没几个人能上手的《魔界村》就被称为Bug游戏，同样很难但认真挑战就可通过的《忍者龙剑传》系列就能给人很大的成就感，被称为衡量动作游戏玩家的标杆。可见，拿捏恰当的难度是增加游戏的可玩度的一大砝码。新推出的横版过关游戏里保留了现代游戏中诸多降低难度的模式，比如大量的即时存档点；血条、血包等防死的道具；地图任务提示系统；商店或者升级系统；多难度选择；蓄力技、必杀技、连续技和防御、闪躲等“现代”技能极大地丰富了主角的招数；即使是笔者这样的菜鸟（《绿色兵团》最高记录第三关），也可以借助这些系统在反复挑战后通关，这或许也是横板过关游戏复兴的原因之一。

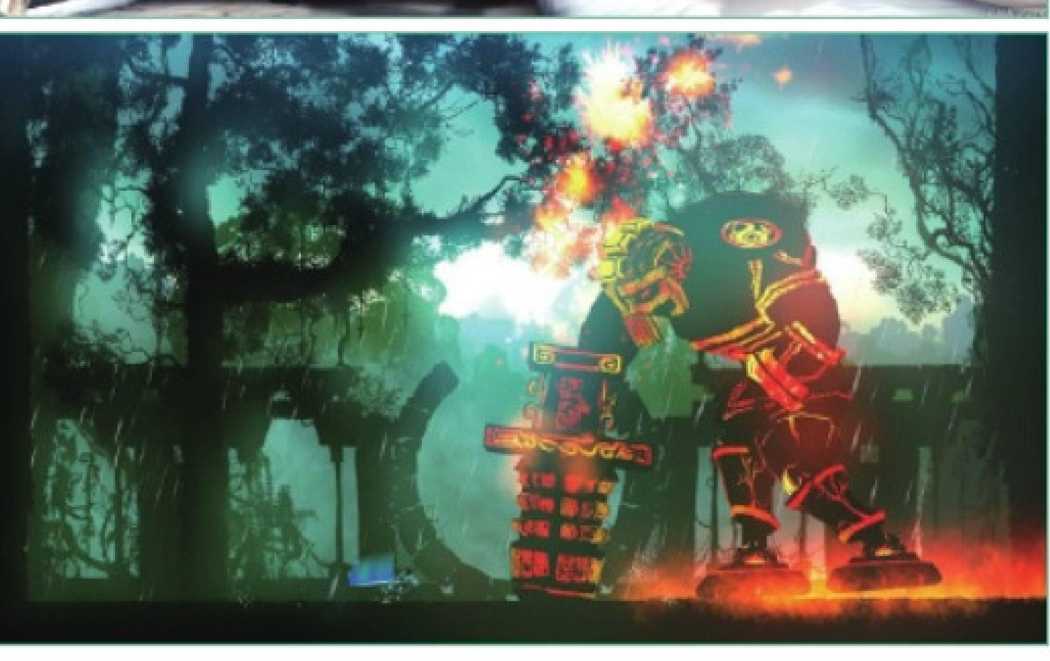
即使是只有三两个人的工作室，也可以开发出优秀的横版游戏，而且销路不错。所以出现在下载平台上的横版过关游戏越来越多。继《闪克》之后，《LIMBO》也于8月2日在PC平台发售移植版，这款恐怖风格的原XBLA独占游戏文艺性十足，与《时空幻境》有一拼，喜欢解密游戏的朋友不要错过。

《洗碗工》

获奖无数的XBLA独占游戏《洗碗工》已经推出了两作，这只是“业余开发者”James Silva使用了微软的官方开发套件XNA的成果。水墨画风格的画面血腥十足，被人们称为“2D忍龙”。游戏的武器十分丰富，菜刀，武士刀，甚至针管与镰刀都粉墨登场，每种武器的攻击频率和重量都不同，所以手感和连续技也差很多。砍杀的同时用各种枪械扫射也颇有《鬼泣》之风。类似漫画《死神》中的“瞬步”是游戏的重要技













左上图：动作游戏标杆《忍者龙剑传》

左下图：Outland需要切换到相反的颜色才能造成伤害

右上图：《Shadow Complex》这是货真价实的2D画面

右中图：《Shadow Complex》单薄的主角面临挑战

右下图：大受好评的Limbo

能，可以躲过不少伤害，玩弄敌人于股掌之中。各式各样如潮水般涌出的敌人绝不会让你手上的武器有一丝空闲，QTE终结技系统更是残酷无比。游戏对防御和破防的要求较高，双人合作可以令难度下降不少，非常适合与朋友同乐。


《洗碗工》这样恶心的Boss还是躲着打好

《Outland》

《Outland》的玩法与飞行射击游戏名作《斑鸠》有些相似，整个世界分为红蓝两种力量，主角要不停地在红蓝两种状态之间切换。例如红色的子弹打在红形态的主角身上也不会掉血，但主角必须要切换到蓝色形态才能砍伤红色的怪物，红色的主角也不能利用蓝色的平台。形态切换带来了许多有趣的新玩法，当然也增加了不少难度，想要无伤通过有弹幕的地方绝不是一件容易的事，即使是杂兵也要花心思对付。游戏拥有极其优秀的跳跃手感，主角就如同“波斯猴子”一样在各个平台之间攀爬。关卡的设计可以说是近几年的佼佼者，可以任意探索挑战各关卡的传送门也十分便利。高分辨率的画面空灵清澈，艺术感十足。反复探究Boss弱点的解谜式打法非常有趣，但难度也很高，挑战几十次是常有的事。外国媒体也纷纷给出了9分以上的高评价。



MD上的《铁血军团》狼人的武器威力十足

《Shadow Complex》

本作号称“最强下载游戏 ”，其销量一直雄踞各地服务器的前几名。Epic公司使用自己的当家武器“虚幻3”引擎制作，2.5D的画面效果堪称平面版的《战争机器》。很多地方看起来像是可以纵向移动，但其实游戏只有一条横轴，是标准的2D游戏，动画演出的时候才会切换为3D。孤胆英雄主角为了拯救女友突入敌方堡垒，从弱不禁风的光杆男逐渐成长为满身装甲枪械的超级战士，并从各式体型庞大的Boss中突围。随着装备的提升，主角的武器和动作就像RPG游戏一样越来越丰富，比如能够加速以及飘过水面的抗阻力套件以及可以启动磁场抵挡子弹的核聚变头盔等。近战击杀的特写画面和即时演算的过场动画极为惊艳，全部中文语音（台湾腔）的代入感也很强，是中国玩家绝对不可错过的2D最强作品。

零售游戏回归经典本色 马里奥与《小小大星球》

任天堂与索尼同样不甘示弱，其旗下的当家零售游戏纷纷回归了横版过关模式，令玩家们欣喜不已。

NDS上的《新超级玛丽奥兄弟》是系列初次回归2D的一作，因为销售业绩实在太过耀眼，所以老任趁热打铁又推出了可以4人合作的Wii版。这两作2D马里奥风格相似，上世纪的横版玩法加上新道具和新动作，地下道、水下关、水管下和蔓藤上的隐藏场景、跳关秘密通道等一切经典要素全部回归！新引擎下设计出的丰富的场景与形态各异的敌人绝对不输给以前任何一代马里奥，甚至更强。对于2D游戏来说，关卡设计是最重要的一环，而任天堂最擅长的就是这个。游戏之神宫本茂也宣布，以后3D马里奥系列会与2D马里奥系列并行发展，这对于在接触3D游戏时很难上手的休闲玩家来说是一大福音！

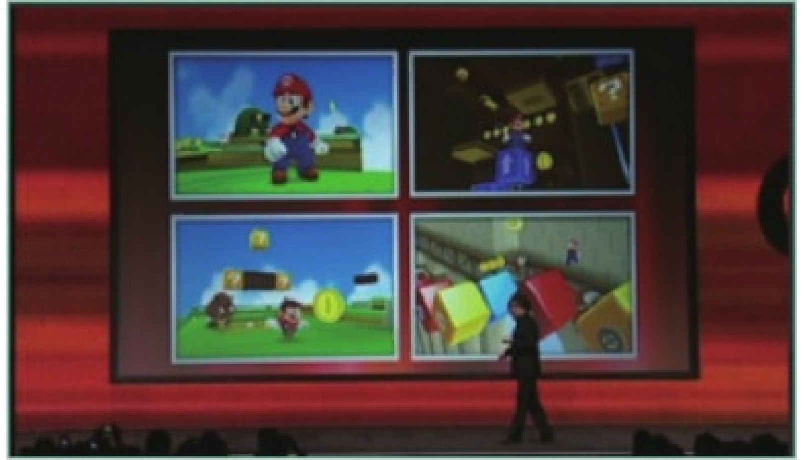
任天堂新掌机3DS上的系列最新作品《超级马里奥3D》中，马里奥将不再是寻找星星，而是回归到传统的旗杆通关模式。虽然画面是3D的，但关卡是“一本道”的线性关卡，2D版中的火球花、无敌星星等道具以及砖块、问号方块、水管等设施全部保留下来。也就是说，这是一款2D玩法的3D游戏。这种结合了两种玩法的模式或许会是未来游戏发展的一个趋势。

近年来，为挑战2D版马里奥，《小小大星球》成了索尼重点宣传的游戏。游戏强调“创意”这个概念，玩家利用游戏中的工具可以创造属于自己的关卡，并与全球的玩家分享，可以说是一款永远玩不完的游戏。索尼新掌机PSV上的《小小大星球》结合前部和背部的两个触摸屏，多了不少新玩法，非常值得期待。

综上所述，如果你对横版动作游戏的概念还停留在上世纪80年代的《魂斗罗》与《绿色兵团》的话，那就太Out了。近年来涌现的无数新作们已经证明了：横版过关游戏就像换了新包装的老酒，愈陈愈香！P


关卡丰富多彩的《小小大星球》


四个人合作玩“马里奥”，坑人是家常便饭


3D画面2D玩法

“星际II”战术之TvZ机械流

■上海 小希



相信任何人在与别人对战时都不服输，而对战的一大要点就是要有针对性的战术。战术的重要性不用多说，这里就着重介绍一下笔者在天梯以及TvZ比赛对抗中胜率最高，甚至在韩服宗师或者国内职业对战中也不怎么输的IMBA战术——TvZ机械流战术。此战术是第三赛季山包对战小k在“终点站”这张地图上第一次使用，而后笔者在平时的练习和实战中加入了自己的理解。

首先这个战术在天梯图中只有夏库拉斯高原、塔达利姆祭坛等主副矿单路口并且是小路口的地图才可以成立，因为这些地图的分矿路口可以用建筑学堵死，在GSL图当中的冰裂缝以及萨尔那家要塞等大多数地图都能成立。虽然天梯中可以用的地图不是特别多，但是笔者在天梯中用这招胜率过8成。下面就以对人族较为不利的塔达利姆祭坛为例来说明。

地图下方5点钟位置，红色的人族就是笔者自己，7点钟位置蓝色的虫族就是今天的对手，韩服大师1500分的虫族。首先在即将达到10个太空工程车（SCV）的时候拉出1个SCV建造补给站（人口）位置（**如图1**），贴住路口一侧，为前中期裸双之后建筑学做准备。造完之后SCV出门探路，这里如果对手是6D，在第一点或者第二点探路探到的情况下是可以防住的，如果是最后一点探路探到那就只能GG了。不过由于这种情况比较少，所以不用过分担心。如果探路SCV在前两点发现对手使用6D（即虫族不造SCV，直接造血池，出异化虫的一种前期快攻型Rush战术），那时你的基地已经放下去了，可退掉基地，回守主

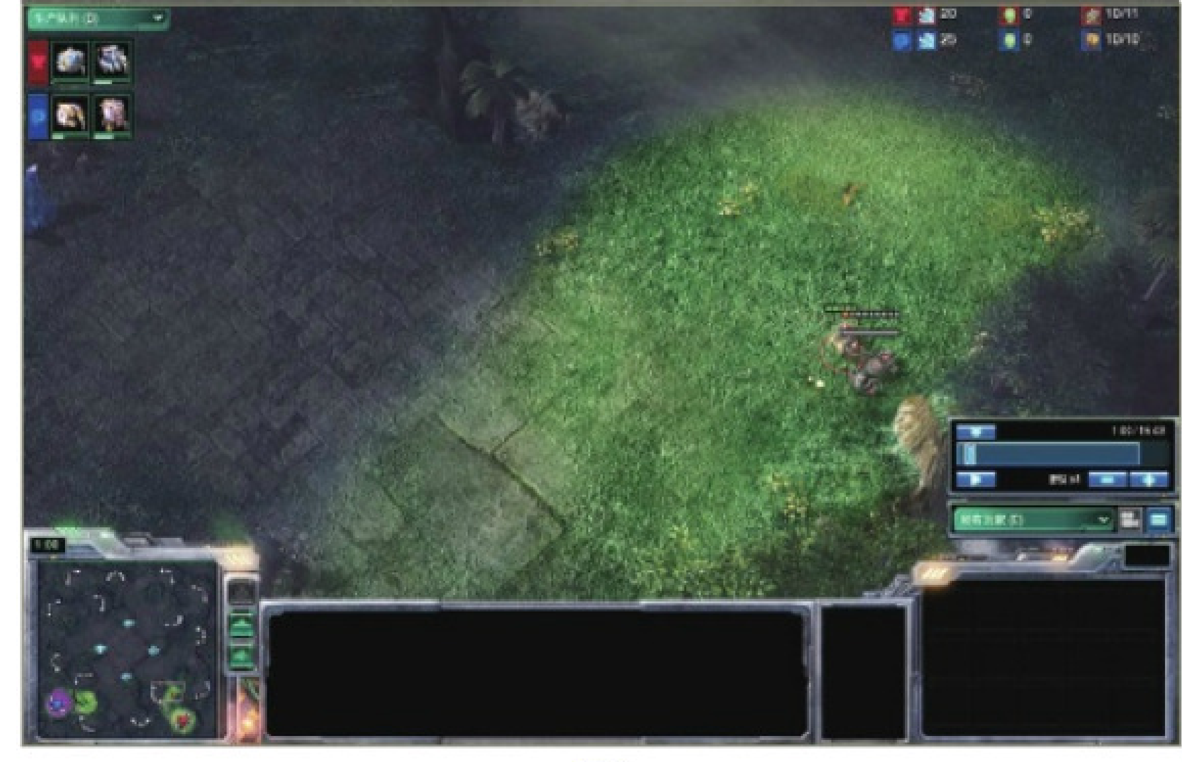


图1

矿路口，用两个房子和兵营（BB）堵死路口，正好可以防住，但会被占不少便宜。不过由于对手也是没有后续的前期极限Rush，若能守住，还是自己稍占优势；如果是高原图，由于分矿路口直接三个BB就能堵死，因此不必将第一个人口房建造在分矿路口，可以直接造在主矿路口，所以遇到6D没有任何威胁。

当有14个SCV的时候直接在2矿位置放下2基地（**如图2**），因为此时是开基地最经济的时间，这是由笔者多次试验后得出的。若在15个SCV时开，那么在2基地完工之前会卡人口，对经济的影响反而不如在14个SCV时开。当16人口的时候第15个SCV造第一个BB，在17人口第16个SCV出来的时候到路口放下2个BB。这样在分基地建造完成时，兵营也正好完成，同时主基地也刚好造完第19个

栏目编辑/bluesky/bluesky@popsoft.com.cn 美术编辑/晶冰



图2

SCV。此时你会有300晶体矿，并且探路SCV已经在对手家里看Z的发展动向了。如果发现对手裸双或者提速狗开局，但没有第一时间暴狗来进攻你，那么你就不必在第一时间堵死路口。这时可以先将两个基地升级成为星轨指挥中心，然后生产陆战队（机枪），放下气矿以及人口，若发现对手前期有暴狗意图时再堵死路口（**如图3**）。



图3

双兵营建成后要不停地造陆战队，如未堵路口，则机枪要站住路口，抵御小狗的进攻。同时建造人口以及高能瓦斯矿（气矿）。本战术的关键就是在早期，要在非常早的时间点4气全开。因为机械化对气体要求较大，所以前期会余留大量气体用于后期建造高质量机械化部队。在指挥中心升级完毕后将全部能量用来丢矿骡。当然，如果你无法判断对手意图，或者因对虫族每个时间点的科技走向不是很熟悉而比较担心的话可以撒一次雷达，但尽量不要停SCV，不能卡人口，要一直丢矿骡以达到经济最大化并超过虫族，然后用强力的机械化部队在中后期给予对手致命一击！

在条件允许的情况下，笔者不建议大家使用雷达。因为每一次使用雷达都会拖延自己的科技速度及出门时间。虽然看上去只是每次使用250的水晶，但是“蝴蝶效应”会在后期拖慢你的出门时间。那么到底如何判断对手是会Rush还是运营呢？机枪到达6～8个的时候，前压Z一波，由于虫族前期也已经知道你是速矿开局，所以前期他不会造太多小狗来包你，而你可以一路杀到对手家中看其小狗的提速完成时间，狗的数量以及门口有没有地堡，或者是前期的蟑螂Rush等等（**如图4**）。当然也可以藏一个机枪

图4

或者SCV在野外，侦察对手有没有3矿，以及在你想了解对手动向的时间点到对手分矿路口查看对手的兵力构成以及SCV数量以及分矿的气矿采集数量，来判断对手下一步的行动。在你出门压制的同时放下重工场（VF），并且在路口建造第3个BB把分矿路口堵死，还要继续生产机枪、SCV、人口，此时4气矿全开，满负荷地采集气体。

此时对手在门口补了1个地堡，没有补太多的狗，也不是第一时间完成提速，更没有看到蟑螂，所以基本可以判断对手为运营打法（**如图5**），但也不能大意，有可能是虫族的传送门Rush或者慢提速。而此时虫族已经开了3矿，当然对战时笔者不知道，但是笔者的这几个机枪，不但是去侦察对手是否Rush和其科技进度，也是给予虫族压力，让对手多补狗少补农民。如果有时候Z看到你裸双可能只补2条狗的话，就可以直接上矿区能杀什么就杀什么，如同当时山包打小K一样。如果发现对手提速很早并且狗较多的话，则有可能是双矿暴虫（毒暴）小狗一波，那就将分矿路口堵死，造2～3个地堡即可稳守，没有太大难度。若在去压制的过程中看到对手是蟑螂Rush，就得第一时间在路口放下地堡以及BB挂科技实验室建造掠夺，用射程来挡住对手的蟑螂Rush。防守传送门Rush需要良好的纪律性，在基地周围阴影部分全都造好人口房，点亮家里的地图，不让对手有传送门在你家完工的机会。第1个探路SCV在对手基地也要观察对手提速之后有没有停气，小狗提速时间（小狗提速时血池会有波动）等细节来判断对手的战术意图。当然这些属于基本功的范畴，需要长时间的练习积累，在此就不多说了。压制



图5



图6

完毕之后若对手不采取Rush型打法，则进入平稳运营期。

由于第一个重工场（VF）是机枪出门前就放下的，即积满第一个100气就要放下（**如图6**），所以建造完成时间非常早。第一个重工先造一辆坦克以及升级坦克支架，防守对手可能的双矿慢毒暴小狗一波，为稳妥起见路口也要建两个地堡防守。其中也可以选择出蓝火火车的骚扰，但是笔者尝试之后发现有时候对手没有防守，虽然可以一次击杀对手，但是若对手防守了，将会拖慢自己的高质量机械化出门时间，即大量坦克加雷神的组合的机械化部队，火车是出门之后再补的。由于笔者用这招在比赛和练习中几乎不败，所以一般不出火车骚扰，因为若被防守住，还不如一开始就不出，毕竟不出胜率也很高。第一个重工完成之后直接放下兵工厂（VA），VA造好并升级1攻，因为1攻的坦克可以秒杀任何防的小狗，所以非常重要。资金充足之后再建两个重工，达到4重工、4兵营的产兵建筑群，同时重工厂全都挂上科技实验室。第一个坦克出来之后就放到路口协助机枪防守。



图7

此时退掉多余的地堡，留1个就够（**如图7**），把机枪全都拉到分矿矿区背后，以防对手即将到来的翼龙（飞龙）骚扰。同时4个兵营中的一个挂下科技实验室升级盾牌。战斗药剂不必升级，因为是机械化为主，而且没有建造飞机场，没有医疗运输机，气体资源也十分紧张，所以没必要升级战斗药剂。而重工厂在第一个坦克出来之后即全力生产雷神，做好防飞龙的准备。也许有人问为什么全部都是先生产雷神？那是因为此时自己在还没进攻，先造雷神，拥有大量雷神可以秒杀对手来牵制骚扰的飞龙，等雷神数量有5个之后再开始建造坦克。兵营里把资源都用来建造机械化部队，也可以适当出一点儿掠夺。部队出门之后兵营再开始运作，重工厂出火车。由于后续跟进比较快，也可以出坦克，视此时战况而定。如果对手暴飞龙，那么推荐出门之后选择雷神。虽然雷神走得慢，但其在有SCV修理的情况下攻击飞龙还是很厉害的。如果对手不是暴飞龙，那么生产5～6个雷神之后就即可全出坦克和火车。



图8

如果发现对手出了飞龙，那就在家里建造防空炮台（**如图8**），因为出门之后可以防止被飞龙牵制。如果没看到多少飞龙那不必造太多，因为这时对手可能是以小狗、毒暴、蟑螂为主的部队，意思意思造1～2个防空炮台足矣。4个重工不能停产，必须不断地建造雷神和坦克。此时多余的钱在4BB中补充部队，运营时不要卡人口及停SCV。第13分钟时笔者已经拥有了152人口的高质量机械化部队，而虫族此时不但人口比笔者少，而且兵种质量也相差很多。并不是对手不够强，而是这个战术使得人族的人口得以高于Z。笔者和许多职业选手交手，情况基本都是如此。此时你就可以出门准备对Z一击必杀了。

1号部队为所有机械化部队袭击掠夺者，2号部队编入大量SCV，最好是与机枪混编，走在后面，SCV用来与第一波将对手毒暴消耗完毕之后上前修理机械化部队决战，所以也和机枪一起编在2号部队（**如图9**），以避免决战开始走在机械化部队前面，被对手的毒暴或者感染虫的AOE一下子全部秒杀。一般决战对手有以下几种兵种组合和战斗方式：其一为龙狗毒暴的正常万金油组合，此时要注意



图9

SCV和机枪不能全部被毒暴撞死。因为对手如果是高手，一般会是小狗毒暴先上，飞龙阵最后上以防操作失误，飞龙先上而被雷神秒杀。这里要注意的就是雷神数量要多，不能被秒杀，机枪和SCV要躲在机械化后面，等对手毒暴消耗完毕再上，SCV开着自动维修即可。其二为蟑螂加毒暴，比飞龙稍好。因为你有很多坦克，可以对地攻击，压力不大。若是纯蟑螂，只要SCV机枪和机械化同时平A即可，是最容易对付的，因为蟑螂射程短，数量虽然多，但是很难秒杀你的机械化部队，况且还有大量SCV在修理。这时的Z一般无法对抗有雷神和坦克的机械化部队。还有一种是感染虫的混编部队，即已经到后期出大龙的部队。由于你13分钟出门这个时间点，对手不可能有大龙，如果是直接攀控制技能的路线，感染技能也还没完成，所以此时不能拖时间一定要加快推进速度。如若控制技能升级完成控制你雷神将很难对付，如果被对手拖出来了，一定要用架起的坦克，快速秒杀感染，否则会非常被动。最后一种情况是换家，这种情况对大局观及经验要求非常高。如果发现对手有换家意图，因机械化部队的缺点是机动性差，所以此时自己出门的部队依旧去对手主基地进攻，然后用后续新生产的兵力防守，也就是说一旦发现对手有换家意图，马上将所有产兵建筑的集结点设置在分矿路口把路口堵死，SCV维修，就可以守住。毕竟人族有最远射程的AOE兵种坦克和可以修理的地堡。所以如果你的手速够快，操作到位还是不怕换家的。但如果被换掉了，就要拼双方的经验以及收拾残局的功力了。

本场对局中对手人口数量为146人口，兵种为龙狗毒暴组合，不是非常强力，而人族则是拥有1攻的无火车高质量机械化部队。交战细节方面需要撒雷达看清对手动向。由于笔者自己运营已经比较熟练，所以清楚自己有巨大优势，所以没有太多操作以及没有坦克慢慢推进架过去而是直接平A。如果对手毒暴蟑螂很多，如为求稳还是一步步架过去较好。当然有时候太稳，反而给了虫族暴兵抵御进攻的时间，所以还是要凭自己经验判断（**如图10**）。

一波结束后双方人口对比，人族还余下占151人口的大量机械化的残血部队，而虫族此时只有100不到的人口，再减去SCV，其实只有20多人口的战斗部队。此时笔者的2号部队，即SCV在打完之后立刻上前修理残血的机械化部队，在其接近满血然后继续推进虫族（**如图11**）。


图10


图11


图12

最后，对手只能象征性地抵抗一下就打出GG（**如图12**）。有的Z会因为自己余钱很多而不舍得认输，开始乱矿拖时间。人族此时双矿的资源快采完了，如果对手采取乱矿拖时间流，即可后续全都生产火车。因为火车机动力高，可以去对手野外乱矿的地方杀SCV，同时为稳妥起见自己也要放下3矿。一般虫族如果正面主家被端，就算有再多钱，还是没什么机会翻盘。

总结

此战术的精髓就在于经济最大化。由于机械化部队对操作要求较低。相比TvZ标准的机枪坦克运输机打法，操作要求可以说低了很多。由于没有多余的资源建造飞机场以及飞机场中的兵种，并且如果要将威力最大化，出门之后一般也不开3矿，所以还是有点儿一波流的味道，所以对运营要求较高，裸双极限运营之后必须一波把对手打死，因此主要还是要多加练习，在实战中理解战术的精髓，完善自己的细节，才能将威力发挥到最大。对战结束后的分数评定一般来说都是人族经济比虫族的好。虽然只有两矿，但是由于笔者没有撒矿骡和很早地采气以及不卡人口，所以这套战术下你的经济比Z好，兵力也比Z多，以运营一波带走对手。因为对Z的骚扰和限制较少，所以对手以为自己补SCV补得很开心，其实你的经济比他更好，而且Z一出门你就能要他命。要成为一个高手，战术虽然很重要，但是最重要的是多加努力的练习，以及多思考。希望大家能玩得开心！

网络游戏创新疑问：社区化or竞技化？

■北京 暗影游侠

一个人在其人生的低谷期会反思自己过去的行为有那些不足，之后很可能会再次腾飞，这叫做痛定思痛。可是对于网游产业的话，赢利虽然还在增长，相对于其它行业增长的速度就像世界新兴经济体与发达国家之间的速度对比，可不管是玩家还是相关从业人员来说，产业整体陷入低谷已经是不争的事实，2011年第二季度环比增长率下降1.8%（同比增长8.8%），在这种情况下进行反思叫做未雨绸缪。可是，“雨”在哪里呢？

老思路 新问题

一，资本问题。相比于中国其他行业，网游产业的特殊不仅在于其在社会上引起了多少争议和社会形象引发多大关注，更在于它是少数由消费主导的产业之一，这与其他大多由投资引导的支柱型产业大不一样。在中国目前的经济增长模式中，大多数行业都由投资而且是政府投资为主导，经济陷入低谷时，往往依靠政府在公共基建方面投入巨额资金拉动相关产业保持增长。虽然目前的经济增长模式正在向由生产、投资和消费“三驾马车”为主导的模式转变，但目前以投资主导的方向仍未得到根本性改变。

而游戏业一开始就是由消费主导的产业，在十多年前网游刚刚兴起的时候，如果不是许多玩家省下自己的早餐钱和零花钱投入到网络游戏世界中，游戏公司的财务报表一定会很难看的，没有玩家的支持，就没有今天的网游行业。

在过去的几年中，中国在线游戏业以其丰厚的收益吸引了越来越多的资金进入，游戏越来越多，头几年刚开始进入市场的企业还主要集中在核心玩法上进行创新，在游戏多到每天都有新游上市的今天，游戏同质化的问题便越来越凸显出来。不少玩家，尤其是伴随着过去10年成长起来的玩家，开始怀念过去只有几种游戏可选但大家都能在一起游戏的时光，这虽然可以说是一种怀旧心态，但换个说法就是，商业化的游戏产品和相对不注重盈利


玩家的消费开启了网游的神话

的核心向游戏产品究竟那个更重要？恐怕大多数的厂商会选前者，而玩家则会选择后者。

二，人口红利。中国是一个善于诞生奇迹的国度，在韩国，一款游戏在线人数达到1万人，游戏公司就要为之开香槟庆祝，在线20万就要疯狂回馈感谢玩家，在线40万就能称之为国民级网游的时候，在《魔兽世界》席卷全球的时候，中国还能产生七八个在线人数超过百万级的网游产品，这其中有的网游运营已经超过8年，在线人数还能稳定在超百万级别。就算是代理产品，也创造了能让国外同行嘴张大到能把电脑吃下去的奇迹，《地下城与勇士》在韩国最高在线人数达到29万，运营公司为了答谢用户，大幅更新了游戏，以更优质的画面和更专业的平衡性来回馈玩家，而国服在游戏3周年的活动中，最高在线人数突破260万，近乎前者的9倍！



国服DNF全线飘红

这一切当然源于我国庞大的人口基数。可计划生育政策执行30多年的成果也显现出来，考试生源减少，游戏玩家增长乏力，虽然到今年网游玩家的规模已经达到7600万，但以后玩家在数量方面的增长数据绝对不会令人乐观。很明显的一个现象就是过去游戏公测，企业募集玩家玩游戏的成本几乎为0，做好推广就行。而现在诸多的游戏为了找到玩家测试，需要请大型游戏公会入驻，而游戏推广员的工作也面临着消失的窘境。

三，蝗虫玩家。资本的盈利心态催生了同质化的产品，人口红利的消耗意味着新游戏吸引到的玩家大多都是具有一定游戏年限和游戏阅历的“老玩家”，玩家群体规模呈现出了萎缩，再加上运营不力、外挂横行等原因，就造成了新游一开测服务器爆满，一段时间后快速流失的虚假繁荣景象。这些玩家仅是为了轻度体验游戏，一点不适后就马上放弃转而寻找新的游戏试玩，如同蝗虫般飞过游戏，留下一个个空荡荡的服务器后转移战场，许多游戏公测几个月后便销声匿迹。

至于其他的诸如游戏平衡性、外挂、封号盗号等问题，林林总总，原因众多。不仅有游戏设计本身的系统不平衡问题，也有游戏业人心浮躁、跳槽成风或高薪挖角的用人问题，可这些问题要么是由资本大量介入后引发的激烈竞争后遗症（如高薪挖角），要么就是研发态度不端正（如太过圈钱）和运营不利（比如“仙剑OL”曾经的CD-Key风波）的问题，这些都属于游戏企业在研发和运营方面的态度和能力方面的问题，这里不再赘述。

微创新中的曙光

基于上述的这种种原因，中国网络游戏业2010年增长明显放缓，2011年更加放缓，这是不论是什么数据都掩盖不了的事实。那么这段时间玩家和厂商们都在干什么呢，坐以待毙吗？当然不会。一个年轻行业能够快速发展到今天这个地步，吸引和聚集了这么多人的目光和心血在其中，怎么会遇到这些挫折就轻易气馁呢？

2011年6月13日，搜狐畅游在北京发布了网游《鹿鼎记》主题电影《梦回鹿鼎记》。这是260个时长的纯3D高清电影集合了众多的专业影视制作人，而大多素材则取材于同名网游。次月，由北京武神世纪公司研发的互动电影网游《神话》正式公测。这款游戏的诸多副本都有知名电影为原型，且结合了专业的美术和配音团队，甚至有玩家利用其中的“倩女幽魂”副本剪辑成了专业电影片段放到网上分享，同样获得了专业影评人的赞赏。


《神话》电影化副本

有人将这种做法称之为“微创新”，微小的创新，从细节上的创新达到改善游戏体验，并延伸游戏影响力的做法就可以叫做微创新。上述的两种做法都属于研发方面的，以游戏为主载体，通过电影手段突出并放大其娱乐性。当然微创性还不止这些。

2011年7月6日晚，国内游戏运营商GameBar召开旗下全3D网游《聚仙》的发布会，推出了国内首款带有虚拟财产保险服务的网游，游戏中玩家都会享受到由专业保险集团提供的虚拟财产服务，并由国家版权保护中心进行监督管理，从而三方合力保护用户的虚拟财产权益。这种网游责任险是由网游公司向保险公司投保购买，当玩家的游戏账号数据发生被盗或丢失，先由游戏运营商对玩家进行经济补偿，在游戏运营商赔偿玩家之后，保险公司将按照保险合同约定，向游戏运营商支付赔款，这样不仅降低了玩家的损失，同时也降低了网游运营商的运营成本，从而赢取更多客户。

这款游戏的发布也标志着微创新不仅进入了研发领



全保险网游《聚仙》发布会

域，在运营服务领域同样也有发挥作用的余地。此外还有一款名为《苍天》的网游在游戏中推出了“五险一金”玩家生存计划，也含有保险的意味。



偷菜开启了网游变革的序幕吗?

这些微创新的手段能不能彻底改变游戏业的状况不得而知，但是既然叫做微创新，恐怕也不会获得让游戏业改天换地那样的巨大效果了。那么，什么手段才能产生那样的“巨大”效果呢？在网游这个以创意见长的产业中，一潭死水就往往是预示着危险的征兆。经历了经过“偷菜”“种菜”游戏的洗礼，玩家们都充分认识到社交游戏所带来的魅力，这也正是一场源自产业内部巨大变革的开端。

2011年6月初，盛大游戏CEO谭群钊宣布，盛大游戏将全面实施“网络游戏社交化”战略，建立一个向第三方平台以及应用开放的盛大游戏社区。此社区还会向手机和平板电脑等移动设备领域扩展。网易则举行了一系列玩家交流会、万人婚礼盛典等玩家社交性质的线下聚会，将更多的社交元素不仅融入虚拟游戏世界中，还更加变成现实。

社交网游?

盛大早年曾推出过一款名为“盛大盒子”的产品，通过它打造涵盖多领域的娱乐帝国，但那时由于种种原因中途夭折。现在借助着社交游戏的大举攻势和“开放平台”的潮流提出的“网络游戏社交化”战略正是“盛大盒子”的变种，不同的是，这次的载体换成了网络游戏。

网络游戏是一个复杂的系统平台，它具有媒介平台的性质、具有虚拟社会的性质，在其中涵盖一个小小的虚拟社区自然不在话下，依托各种摆脱了虚拟数字财富的轻度社交互动游戏，回归游戏的本质—娱乐，通过游戏的互动将玩家联系起来，吸引巩固玩家群并在其中盈利，网络游戏也就变成了一个社区性质的虚拟世界，这就是“网络游戏社交化”战略的核心。


全能机顶盒？为时尚早

社交游戏在2011年ChinaJoy大展可谓大放异彩，“三国杀”这类带有社交性质的桌面游戏也参加了展会并获得了众多现场观众的欢迎。行业人士预计2011年中国社交游戏规模可达人民币10亿元。社交游戏市场2011年可能会获得4倍的增长。而据易观国际的数据显示2010年中国社交游戏用户高出传统网络游戏用户3倍多达8500万人，玩家的年龄层也开始向中年人甚至老年扩展，预计到2012年，社交游戏市场规模将达到16.3亿，活跃付费用户规模增至1700万。小小的社交网游将成为游戏行业的机遇！急需变革且嗅觉灵敏的商家们是绝不会放过这样的机会的。他们认为认为游戏要想保持赢利，需要圈住用户，而社区化能够满足这点。目前，像人人、新浪等社区纷纷开始社区游戏化，而盛大一直宣传建立游戏社区。

盛大在旗下大作《星辰变》中开启了游戏主题社区，目前已经聚集了超过30万玩家，成为中国最大的修行主题社区；史玉柱2009年斥资1500万美元收购51.com的25%股权，《征途》希望通过51.com导入玩家从而将《征途》打造成社交网游；2009年，网易用2.14亿美元和40%分成的代价从九城手中抢下《魔兽世界》代理权后，会不会利用《魔兽世界》+战网的模式继续走下去，或者利用老牌“西游”来打造自己的社区网游都很有看点。



《星辰变》修行社区

而与盛大、巨人、网易的社区化模式不同，完美时空似乎更多在游戏中加入社交元素。旗下的《热舞派对》就有SNS交友、宠物养成、经营店铺等功能。不过完美旗下网游众多，将诸多网游融合成一个大型的网络社区很有机会。

尽管推出了3D游戏《鹿鼎记》，但搜狐畅游的王牌还是运营4年之久的《天龙八部》，畅游的"网游社区化"也是与《天龙八部》游戏相结合的社区产品，目前其内容与架构与主流SNS基本相同，具有日志分享、休闲游戏等功能。



"魔兽"战网可作为社区化基础

腾讯游戏的社区平台化具有的优势不言而喻，即时通讯软件起家的企业对于社交的反应更为灵敏。腾讯网游社区化概念在儿童游戏领域体现得尤为明显。摩尔庄园、盒子世界、奥比岛等都是社区和网游之间的交叉产物，它们之间的界限已经相当模糊。

《魔兽世界》的原代理商九城曾经建立过Gamenow，本以打造在线社交的游戏社区却并未能取得成功，而后九城走上了代理之路，Gamenow也在网游社区化发展过程中被遗忘于历史中。



摩尔庄园？网页游戏？社交游戏？

目前看来，网游社区化实现主要通过两种方式，一种是游戏产品的社区化，即在游戏产品中加入社交元素，通过用户之间的社交关系提高用户对游戏的粘合度，大多以各个厂商的主力作品为主，盛大的《星辰变》和畅游的《天龙八部》就是例子。而另一种则来自外部，即通过建立、入股、收购社交平台等措施实现网络游戏与社区的结合，巨人的《征途》就是代表。看来一方面厂商想通过精品大作来提振整个业界的士气和收益，另一方面就是通过网游社交化进行变革了。

别在一棵树上吊死

业界的网游社交化之路走得风风火火，可归根结底还是在探索期间，前途谁都不知道。如果思索下为什么网游行业到了现在集体走入瓶颈和低谷，得到的原因就是同质化，同样道具收费模式，近似的系统设计，不一样的皮剥开都是一样的馅，谁吃多了不腻啊？

现在网游社交化"似乎"是一条可行的道路，可厂商们又是一窝蜂地冲上去，这片海域还没蓝呢，就已经看到了红色的身影。难道等到社交化网游再进入瓶颈期的时候，就继续周而复始的周而复始？别在一棵树上吊死啊！

网游行业进入瓶颈期治标的方法是寻找新的理念，就如同现在的社交化网游一样，但长期的繁荣才是业界共同的目的。中国的网游需要百花齐放才能保持长期的繁荣，在发展理念上也需要根本性创新。

利用高科技软硬件设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动。通过运动，可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、心眼四肢协调能力和意志力，培养团队精神。这是百度百科中关于电子竞技的定义，这其中似乎可以找到与网络游戏相通的地方。

我们所熟悉的如WCG这样的电子竞技赛事中，印象深刻的比赛项目大多是对抗性极强的单机游戏，如CS、FIFA、SC、War3、NBA、DotA，而自从电子竞技被国家体育总局确定为第99个体育项目后（现已重新定义为第78项体育运动），这些项目便在中国如火如荼发展起来，在国际上的赛事也取得了一定的成就，诞生了许多为国争光的明星选手。但我们却很少注意到如网络围棋、象棋甚至麻将这样的休闲棋牌类项目也具有电子竞技的潜质，其实，网游的电子竞技潜质比起前者来更大。原因如下：

一、网络游戏具有先天的在线互动潜质，不同的是，网络游戏需要一直连接在互联网，而电子竞技一个局域网也可以进行。不过在网络设施日益完善的今天已经变得不那么重要了（顺便说一句，全世界的平均网速是230kB/s,排名第一的韩国平均网速在14M/s以上，中国只有100kB/s多，只有平均速度的三分之一，宽带费却是平均水平的3倍！）。

二、网游的竞技性更为突出，网络游戏起源早期电子游戏中的角色扮演游戏，1997年，暴雪公司发布了《暗黑破坏神》，除了开创了业界定义为ARPG的动作角色扮演游戏外，"暗黑"还首创了战网游戏系统，所有正版游戏用户都可以得到一个CD-Key，用它可以上到暴雪为用户免费开发的服务器上进行多人游戏，这虽然有别于现在的网络游戏，但无疑为开启了后来网络游戏开发的思路。说到这件事，主要是因为在MMORPG类型的游戏中必不可少的就是PK系统，而MMORPG类型的游戏占据着主导地位，所以PK系统也就遍布在各个游戏中，现在的PK系统已经非常完善。


PK系统，现在的网游必须得有

三、网游与电子竞技的融合基础很大。电子竞技中，电子是手段，竞技才是根本。网络游戏中的PK系统就是赤裸裸的竞技场所，《地下城与勇士》的决斗场，《天龙八部》的“华山论剑”，《神话》的“五岳争霸”就是最典型的例子。将这些游戏内的比赛搬到游戏外变成有一定规模和关注度的赛事不就行了吗？

2011年WCG《地下城与勇士》中国赛区总决赛于8月5日开赛，同一天在上海光大会展中心也展开FPS网游《突击风暴》的中国赛区总决赛，《突击风暴》曾在韩国创造了韩国电竞史上最高参赛人数的FPS竞赛纪录——2168支战队10 840人参赛。此前《魔兽世界》也已经进入了专业的电竞赛事，专业休闲网游《跑跑卡丁车》以车队的名义在线下举办了赛事，《泡泡战士》等休闲网游开始公测……



DNF格斗大赛

不同于RPG游戏中的PK系统，带有强烈竞技性元素的网游纷纷走向了职业竞技化的道路，DotA、DNF、《跑跑卡丁车》等游戏纷纷有了自己的职业竞技比赛，玩家在游戏中取得装备和等级后，进行职业比赛。这实质上考校的是两方面的成就，第一是类似于传统RPG游戏中等级和装备的比较，第二是玩家操作能力的比较，第一部分的比较在RPG网游中较为普通，玩家已经丧失了兴趣，因为现在同类网游太多，这些装备和等级的比较都不会超过游戏原本的设计，而带有竞技性的网游考校操作能力却是玩家自己能进行控制的。

世上无难事，只怕有心人。既然都是角色扮演类网游，既然都有职业、技能、等级、装备的划分，而且同质化严重，那么设计思路也就不免相同，将这些游戏间的类似职业放到一起，重新制作数值平衡，在既有规则的基础上重新制定统一规则，是看看你游戏中的“法师”给力，还是我“游戏”法师牛。而数值的平衡思路也并不难，除了角色职业的法力值（MP）和相应技能的MP消耗量外，对装备、血量和技能伤害进行修正，其中血量平衡也不需要什么数值公式的介入，血量完全相等，等级的差距全体现在MP值、技能等级和装备上，其余的胜败就全看玩家的操作意识了，玩家可以通过技术来弥补装备与等级的劣势，这方面带给玩家的体验是相当深刻的。



跨服PK？嗯，很给力

许多RPG游戏都曾经出现过跨服务器的PK比赛，引起了玩家的积极响应。现在的竞技化思路是将这个跨越的程度扩张到了不同的但同质化的游戏上，吸引不同游戏的玩家参加同一赛事，对不同的游戏都有促进作用。至于一些粗制滥造的圈钱网游，玩家是会自己去投票的，网游正在进行着大浪淘沙，没有玩家的网游还是网游吗？

也许社交化是突破目前网游瓶颈的主流趋势，毕竟社交化网游能够涵盖的玩家群是电子竞技不能相比的，如果社交化网游是大众走的路，那么网游竞技化的明显的就是小众路线了，但是在一个美丽的花园中，一大片火红的玫瑰固然是好看，多一点茉莉的清香是不是更有一些滋味呢？当大家都在主干道上堵车焦急等待的时候，一个人在道路两旁惬意散步的滋味会不会更加吸引人呢？全看我们的选择了。P


变革就变得百花齐放，堵死在一条路上，有意思吗？

当今网游的题材缺口——科幻

■北京 濑兔嗷嗷



"科学幻想（Science Fiction），又译作科学虚构，简称科幻或SF，即以科学知识为题材并发挥幻想，内容一般为虚构或完全违背现有知识。科幻作品通常包括科幻小说（Science Fiction Novels）、科幻电影、科幻动画、科幻漫画、科幻游戏、科幻音乐等不同的类别。科幻目前已逐渐发展成为一种文化和风格，而科幻文化也成为了一种由科幻作品衍生而来的次文化。" "很多人常以为'Science Fiction'是科幻小说的意思，其实这里的'Fiction'是指虚构、幻想，而非表示以文字呈现的小说作品。"——中文维基百科

记得年幼时，很多父母都会为自己的孩子买一套儒勒·凡尔纳的科幻小说全集作为启蒙读物，但彼时，科幻文艺在人们心中还是科普性质，属于儿童读物。近些年，随着互联网的发展，国外科幻大片的涌入，科幻文艺占据了人们越来越多的视野。人们醉心于科幻影视带来的华丽声光特效，不管是不是科幻迷，都争抢着跑去电影院一睹《阿凡达》《盗梦空间》《变形金刚》的风采。而最近刘慈欣和他的《三体》大热，代表着国内科幻也正式登上了舞台。

蓬勃的国外科幻游戏与方兴未艾的单机科幻

提起人们常说的科幻，1977年的《星球大战——新希望》恐怕在人们心中具有着无可比拟的地位，甚至可以说是当代欧美人的科幻启蒙，幻想中的星际战争终于变成了具体的视觉影像。光剑格斗和星际飞行是星球大战的两大买点。如今，星球大战题材的游戏如今已经推出了上百部作品。

在《星球大战》推出两年后的1979年，另一部科幻电影巅峰《异形》问世了，从此也开拓出科幻文艺的一个重要题材——打怪兽。如今，各式各样的怪兽已经成了科幻作品的常客，而为了表现怪兽的冲击力，又以第一人称FPS类型的居多。3D游戏鼻祖id旗下的《毁灭战士》系列和《雷神之锤》系列，近期大火的《死亡空间》《孤岛危机》都是这一系列的代表，前无古人恐怕更后无来者的"跳票王"《永远的毁灭公爵》也是一个打怪兽的游戏。机器人就像怪兽一样，也是科幻作品的常客，而且发展出了各种各样迥异的风格与造型，从星球大战里的胖墩R2D2，到天马星空的机动战士高达与太空堡垒，都是人们对机器人这个概念丰富的想像。



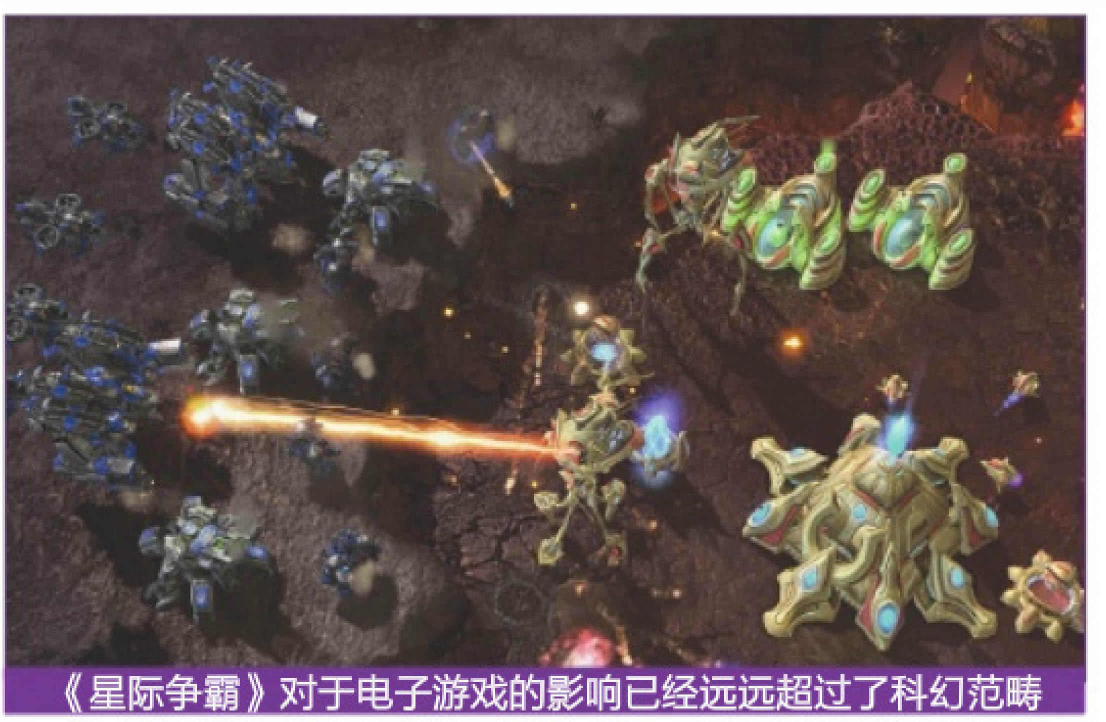
相比于传统文艺，游戏一直是新奇思想的前沿阵地，如果以前文提到的科幻定义来划分游戏类别的话，那么各类游戏中"科幻"题材简直数不胜数

随着沃卓斯基兄弟的《黑客帝国》问世，计算机网络这个信息时代的宠儿终于走到了科幻舞台的聚光灯下，人们也终于认识到了"赛博朋克（Cyber Punk）"这个对于科幻来说其实并不新潮的概念。

相比单机游戏，科幻题材的网络游戏就不是那么多了，特别是纯网络游戏。《星际争霸》《孤岛危机》等都是"能联网的游戏"，《星际争霸Ⅱ》目前也必须依赖网络才能运行，但在人们心目中还难以拜托单机游戏的概念。目前国内运营的，可以算上大作的科幻游戏也只有EVE一款，但由于系统的复杂和世界观的深邃，并不符合国人游戏需求的EVE运营至今，半死不活恐怕是其最好的形容……

而国外的科幻类网游也寥寥无几。由Bioware开发，Lucas Art发行的《星球大战——旧共和国》预计2012年同玩家见面；《星际OL》的续作《星际OL2》预计将于2012年推出；改编自同名影视作品

的《星际迷航OL》至今还没有同玩家见面；《Firefall》是国人比较熟悉的一款科幻射击网游，但何时测试，第九城市并无回应；匈牙利工作室开发的机甲射击游戏《Perpetuum OL》曾拿下北美著名游戏网站MMORPG.COM的最热门网游冠军，但恐怕国人无缘享受；德国游戏厂商Reakktor Media研发的《黑色预言》受众群体小；而广受关注的《无限星辰》却依然处于开发之中……


《星际争霸》对于电子游戏的影响已经远远超过了科幻范畴



扬言可以打败《魔兽世界》的《星球大战——旧共和国》

科幻类的网游如此之少，主要原因还是受制于技术的表现。因为科幻题材的游戏较传统题材往往需要更大的表现空间，以及新奇的表现方式。这对于现今还不算发达的网络技术和服务器技术还存在着太多的挑战，需要游戏制作者付出更多的努力。

游戏人与玩家的乐土——软科幻

"软科幻（Soft Science Fiction，简称Soft SF），相对于硬科幻，是情节和题材集中于哲学、心理学、政治学、社会学等的科幻小说分支。软科幻作品中科学技术和物理定律的重要性被降低了。因为它所涉及的题材往往被归类为软科学或人文学科，所以它被称为"软"科幻小说。"——中文维基百科

可能在很多人眼里，科幻只是单纯对科学技术的幻想表现（硬科幻），但单纯表现技术未免空洞，于是便有了很多披着或像或不像的科幻外衣，表现其他内容的文艺作品应运而生，这就是我们常说的"软科幻"。相对于"硬科幻"对科学描写的严谨要求，"软科幻"类往往更容易创作，也更受欢迎，甚至可以说大部分的科幻爱好者都是软科幻的受众。

前文提到的大部分游戏都可以归类为软科幻。纵观当今的电子游戏，除了写实类和奇幻类（对于国内则是武侠修真类），剩下的绝大多数都是科幻题材。因为创作一款软科幻作品时，游戏制作者们不需要受到太多已有规则的限制，可以完完全全创造一些前所未有的设定，而且也更容易吸引玩家的好奇心。



《星际迷航OL》是一款以宇宙航行为题材的MMORPG

中国玩家所熟悉的，非常著名的《最终幻想Ⅶ》和《最终幻想Ⅷ》，都成功地塑造了一些软科幻风格的设定，然后在这些设定上拓展出丰富精彩的游戏情节，玩家不仅没有对游戏设定的天马行空提出质疑，反倒大呼游戏的出色。这是游戏史上非常经典的利用软科幻来制作出色游戏的案例。

中国科幻网游，谁是敢吃螃蟹的人？

相比于国外蓬勃发展的科幻文艺，国内的科幻发展还有着不小的差距。大刘的《三体》只代表了中国科幻文学的起步，而在游戏领域，国内的网络游戏依然没有摆脱同质化的现状，数年来难以走出武侠和修仙类的圈子，玩家对于创新型的网游有着十分强烈的诉求。科幻类题材随着EVE的没落，oGame消失在国人的视线中，成为了玩家心中的痛——特别是软科幻题材的网游。

趣游天际正在研发的软科幻题材游戏《无限世界》虽然使用了科幻题材内容，但集多个世界于一体的网游模式仍然保留了武侠、修仙等时下火热的内容，其科幻世界能否为玩家接受尚是一个疑问。蜗牛旗下的《黑金》虽然有着蒸汽与幻想的科幻风格，但与俄罗斯的Mental Games合作，让此款游戏的科幻内容充满了奇幻色彩。相比紫金翎旗下的《新约起源》的科幻内容，则显得保守得多。要知道，《新约起源》从游戏世界观就做了大胆的改进，并且融合了时下时髦的无等级概念。但这几款游戏的内容究竟怎样，还是要等到测试后方可明白。

勇于创新、坚持自身主题，是游戏生存之本，更是一款游戏成为大作的基础。例如动视暴雪、史克威尔艾尼克斯等著名的游戏公司，都是坚持走自己的路，执着在游戏内容和系统上进行新的创新和尝试，才能保持在高淘汰率的游戏行业中屹立不倒。笔者认为，当前的国内网游的发展现状，急需推出具有轰动效应的创新型游戏，打破现今网游业的沉寂形势。只有创新型游戏多了，才能让中国网游摆脱功利化的形象，回归娱乐本原。P

大众软件 游戏测试平台

本期评测游戏






佣兵天下（http://yb.linekong.com/）

游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	蓝港在线
运营公司	蓝港在线
版本号	0.5.31.0
游戏体验	强烈推荐



准3D奇幻类网游（无法仰视俯视），根据著名的同名网络小说改编，游戏画面效果精致细腻，颜色搭配柔和，各种界面的设计也非常精美。人物形象虽不太符合东方审美，但倒也说得过去，背景音乐和音效也非常出色。人物移动和战斗动作流畅，战斗效果较为华丽，无论是近战、远程、物理、法术，都有很不错的特效表现。游戏的任务系统非常优秀，中间穿插融合了大量小游戏、QTE的设计，例如采集时如果在合适的时机点左键可以获得更多材料道具，左右晃动鼠标、鼠标左右键互点加快任务动作等，都是非常有创新的设计，而新手挑战副本里的任务设计就更让人有种眼前一亮的惊艳感了。游戏细节部分，无论是画面、动作还是功能上也做得非常出色。美中不足的是没有跳跃的设计，让人感觉遗憾，且生活技能的种类也有些偏少，另外像符石、称号、生活技能、战斗统计这些比较重要的游戏功能按钮，不知道为什么被集成在系统菜单里而不是单独列出，实在令人难以理解。

三国战魂（http://sg.ztgame.com/）

游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	巨人网络
运营公司	巨人网络
版本号	0.1.1.92
游戏体验	普普通通



3D仙侠类网游，画面虽然略显阴暗，但整体效果还算优秀，人物形象较为一般，不知为什么脑袋普遍偏大，看起来稍显别扭。背景音乐较为单调，音效表现也很一般。角色的移动略显生硬，但战斗动作还算协调，战斗效果较为华丽。游戏的任务设计颇有亮点，中间还有过场动画可以观看，在国产网游中显得较为难得。不过游戏的平衡性还有待商榷，法系角色攻击力低、攻击节奏缓慢，打怪经验极低，任务经验亦不高且奖励很差（初期新手任务基本无奖励），导致升级缓慢，使得玩家需要玩很久才能体验到游戏的新功能，游戏体验并不太好，更要命的是，玩家只能建立一个角色。游戏的核心噱头就是战魂系统，其本质其实是战斗宠物，但冠上三国名将的名头，并有大量围绕此系统而产生的各种功能，如技能、升级、合体、装备等，也算是个不小的创新，还是能吸引很多玩家眼球的。

帝国时代OL（http://ageofempiresonline.com）





微软出品的基于PC平台的正经《帝国时代》网游化作品，账号注册却基于Xbox Live平台，虽然可直接用MSN账号登录，但索取免费的CD-Key仍然要在Live上折腾很久。游戏画面采取轻微Q版风格，老实说整体效果比较一般，但细节丰富细腻，颜色搭配看起来也很舒服。音乐音效都非常出色。在你的主城可以接任务，然后进入一个类似副本的地图以RTS方式进行任务。仅从玩游戏的角度而言，游戏的系统和功能都很完善，可以看出制作组的深厚功底，但从网络化而言，游戏在玩家间的交互和互动上就差了很多，尤其是在初期，简直和单机版也没什么区别。游戏免费提供了希腊和埃及两个文明供玩家使用，其他的文明则需要通过付费购买扩展包来实现，合人民币大约60多元，同时本作的收费亦是通过各种扩展包实现的，纯免费玩家恐怕很难体会游戏的精髓。游戏目前有繁体中文服务器，还有全程中文配音，玩起来感觉还是非常不错的。

游戏类型	即时战略
目前状态	正式运营
制作公司	Robot Entertainment（美国）/Gas Powered Games（美国）
运营公司	Microsoft Studios（美国）
版本号	5.1
游戏体验	比较不错

英雄Q传（http://yx.c7game.com/）


《勇者之歌》新建角色界面　《英雄Q传》新建角色界面

2D奇幻类网游，画面比较不错，画风清新亮丽，人物及NPC形象属于Q版风格，比较可爱，游戏整体充满韩式网游风格特点。分辨率固定在1024×768不可调，界面略显拥挤。角色移动和战斗动作比较流畅，但效果就差点意思了，游戏并没有特色可言，系统和功能中规中矩。值得一提的是，本作和早先介绍的一款网游《勇者之歌OL》完全是一个模子出来的，两个游戏用的是一套系统核心，NPC外形、各种名称、场景、任务、剧情没有一点变化。虽然游戏有个庄园系统看似新颖，但通过截图对比，发现《勇者之歌OL》早已有此功能，连快捷键位都没有变。P

游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	龙图智库
运营公司	c7game
版本号	1.0.6
游戏体验	索然无味

月评：一年以后，老子又是一条全新巨作！

网页游戏的素材抄袭早已不是新鲜事，当年的三国页游乱战中刊还曾有过专题，而联合运营更是让众多页游看起来完全出自一个模子，拿别人的产品内核稍改下外壳就拿出去卖，这些猫腻相信谁都明白。但不想这种风气也刮进了客户端网游阵营中。本期的《英雄Q传》和早些的《勇者之歌OL》就是例子，虽然“勇者”现在连官网都没了——估计是死透了，某网站曾经的介绍是：“《勇者之歌》是游龙在线2010年全新奇幻冒险巨作……”，而现在对“英雄”的介绍是：“《英雄Q传》是2011年全新奇幻冒险巨作……”后边的文字则完全一样。

游戏呢——两个游戏的登录界面、操作界面完全一样，系统核心和构架完全一致，实在不知道这个“全新巨作”是从何而来的，说难听点，不就是把一个曾经死掉的网游拿回来重新翻新一下换个外壳么，这怎么就算“全新”了，怎么就算“巨作”了？还煞有其事地封测、内测、一测，搞笑也不是这么搞的吧，这哪里是骗钱，分明就是明目张胆地抢钱啊。

明明是同一个游戏，评分却完全不同，标准何在?

2010的“全新巨作”死了，到了2011摇身一变又是一款“全新巨作”，如果明年还是死了，是不是再换个代理公司，换个名字，换个外壳，又是一款“2012年全新奇幻冒险巨作”了呢。P

堡垒

BASTION

精品

总评	8.6
制作	Supergiant Games
发行	Warner Bros
类型	动作角色扮演
语种	英文
游戏性 Gameplay	9.4
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	8.7
创新 Creativity	8.2
剧情 Story	8.2

■辽宁　枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

这是一部风格清新，画面亮丽，节奏明快的动作角色扮演游戏。它没有采用流行的3D引擎技术，用手绘的图画来表现场景，色彩明亮鲜艳，从整体到细微之处都是那样的自然细腻。剧情讲述一位少年在一场大灾难后，在破碎的世界里搜寻其他幸存者，收集能量核心来重建避风港。在游戏中主角可以收集十多种不同武器，每种武器拥有两种特殊技能，这些技能释放的大招有强悍的杀伤力。主角身上最多可以携带两种武器，如何组合颇费思量，给战斗带来不同的应用体验。此外，主角还能通过酿酒厂来提升自己的天赋属性，在铁匠铺改造升级武器，在军械库选择适手的武器和特殊技能，在纪念堂通过成就来兑换水晶碎片，用神龛来改变敌人的强大程度，在杂货铺购买各种特技、材料和神像等，如此这些，都增加了游戏的自由度和耐玩度。尽管它是一款小品级的游戏，但它综合了角色、动作、养成各种元素，节奏明快、清新亮丽的风格很像Falcom出品的《双星物语》。品质很高，值得大家一玩。

操作键位

移动：W、S、A、D
躲避：空格
攻击：鼠标左、右键
特殊技能：Q
防御：Shift
治疗：F
使用/互动：E
填弹：R
打开背包：Tab
目标切换：PgUp/PgDn

第一章 涟漪之墙（The Rippling Walls）

和寻常的故事开端有些不同，少年醒来的时候躺在一个扭曲的空间里，床边是残垣断壁，周遭是一片混沌虚无。少年离开房间赶往堡垒，人们在遇到麻烦的时候通常都会在那里聚集。随着他的脚步，空中落下缤纷的砖块重建身周多彩的世界，脚下的路也朝前伸展开去。在不远处拾取塞尔战锤，它几乎可以破坏除地面之外的任何物件。收集出现的水晶碎片，这些小碎片打败敌人或摧毁物件都能拾到，它们相当于游戏中的金钱，是用来升级武器和购买道具的。

这里熟悉一下操作，用方向键移动，E拾取道具，F键吃药，空格键滚动闪避，鼠标左键默认近战攻击，鼠标右键默认远



使用撕裂之弓蓄力摧毁墙后的炮塔

程攻击。往前遇到一只风之浮髅，轻松解决。前面拾取利牙连弩，按住鼠标右键连射，弹药无限，每次填装8发，射击的时候无法移动。在喷泉处能拿到药瓶，按F键治疗回血。药瓶可以多次拿取，但身上最多携带3个。


这里就要陷落了，不必理会攻击的跑塔和追兵朝前疾奔

前面是名闻遐迩的酒吧，这里曾经有最好的调酒师和吟游诗人，不过一场灾难把这里毁了。拾取牛头坚盾，这时安全系统启动，吧台里出现炮塔，在炮弹逼近时按Shift键用盾牌把炮弹反弹回去，可迅速将炮塔摧毁。空中掉落很多箱子，迅速砸毁它们，余下的箱子钻出风之浮髅，多用滚动闪避，及时按F喝药。更多的水滴浮髅从地底冒了出来，还有一只巨大的绿色风之浮髅，这种怪物会闪电般的冲刺，在它冲来的一瞬翻滚躲闪，甩开距离用手弩射杀。清完怪物，少年透过窗户找到了前往堡垒的路。

跳到码头区域，从地上拾取撕裂之弓，按住鼠标右键蓄力，再松开右键即可射出箭支。在蓄力时会有一瞬闪现白光，此时松手发箭能发动强力一击，伤害加倍。前面的墙后有3座炮台，用牛头盾挡住炮弹的攻击，利用发炮的间隙用弓箭射毁炮台。在西边的栈桥末端拾取撕裂之弓的升级材料——某些黏稠的东西。每种武器升级材料都是和某种武器对应的，它们的数量很有限，不要放弃任何拿到它们的机会。

栈桥两侧的炮台不必理会，快速冲过去就行。而大门两侧的炮台是必须摧毁的，这样大门才会开启。往前拾到塞尔战锤的技能书——旋风锤，按Q键发动技能，发动技能会消耗酒瓶，适合清理密集的敌人。每种武器的技能书有两种，有半数在试炼场通过挑战一等奖来获取，其他的在杂货店里购买，还有极少数在关卡场景里拾得。

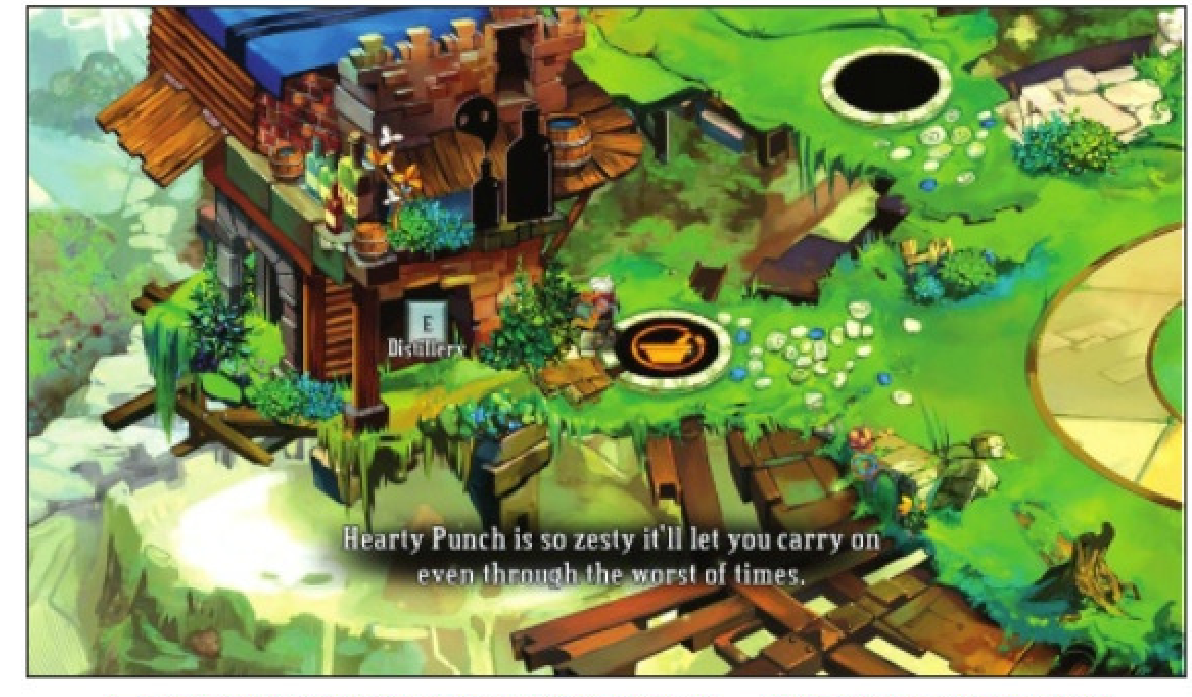
往前是两间屋子，左边是酿酒厂，可以喝药水来获得被动天赋，每等级只能装备其中的一种。右边是武器屋，进去切换适手的主副武器，以及武器的特殊技能。升级完沿栈桥离开，在前面会遇到会发射水滴浮髅的小车，优先摧毁，然后用群体技能清理地上的水滴浮髅。往前搭乘驳船前行，途中有很多拦截的炮塔，跑动闪避炮弹，或用盾牌防御反弹。

靠港后来到平台拾取塞尔战锤的升级材料——某些重的东西。展开战斗，首先解决两只巨大的蓝色泡沫浮髅，喷吐黏液有减速作用，受到攻击它们会变小，用技能清掉。接着出现召唤水滴浮髅的小车，优先摧毁小车。最后出现一只庞大的风之浮髅，这种怪物很好打，在它蓄力欲击的一瞬往一侧滚动，绕到它的背后攻击。清场完毕，空中掉落成片的碎片，收集战利品吧。

拾取了蓝色的核心碎片，道路发生剧烈震动，这里很快要坍塌。少年无视出现的炮台和敌人，一直冲，迟缓的话会被坠落的火流星秒杀。

弹送到一片绿意盎然的陆地，这里是大灾难之后的最后避难所——堡垒，也是从前这座城市的中心地带。在这里遇到另一名幸存者，一位须发皆白的老人鲁克斯，他说要重建城市，需要收集散落各地的蓝色核心来恢复广场遗迹的能量核心，还说少年身上的城市纹章能够找到余下核心的方位。

在广场遗迹前放上蓝色核心，这时可以在左边重建酿酒厂或军械库，整备之后跑到大树前的弹跳点，按E键弹射到空中，真正的冒险就此展开。来到大地图，目前有两个地点可以访问：撕裂者兵营和工匠营地，顺序任意。每当拿到一枚蓝色核心后，大地图会出现更多的地点解锁。



在堡垒的广场遗迹里放进收集的核心，然后选择重建的建筑

第二章 工匠营地（The Workmen Ward）

落身到十字路口，附近有座喷泉，Boss在北边的路径末端，先到别处探索一下。南边的路通往垃圾场，途中有些泡沫浮髅，末端是一只年长的泡沫浮髅，名为盖谢尔，在它冲刺的一瞬翻滚躲闪，然后近战狂攻。还有召唤水滴浮髅的小车，稍后清除。

西边的路上能拾到战刀，伤害不高，以速度见长，附近还有技能书——召唤水滴浮髅，它能召唤出一只水滴浮髅吸引敌人，并朝敌人来回穿刺。返回路口走东边的路，清掉怪物找到铁匠铺，用收集的材料为武器升级。趟完这3条路回到中心的空地杀怪，拾取战刀的升级材料——某些锋利的东西。


在这里拿到技能书——召唤水滴浮髅，这是很实用的技能

最后走北边的路径，途中能收集到粗糙的风帽。见到Boss翻滚冲至身边狂斩，喝药硬拼，不用理会周围的那些风之浮髅，它们会将你连续击飞。打败Boss后，余下的怪物自动消退，从打开的笼子里拿到蓝色核心。

返回堡垒将蓝色核心放进遗迹，此时选择重建铁匠铺或军械库，在铁匠铺用收集到的材料为武器升级。

第三章 撕裂者兵营（Breaker Barracks）

这里是撕裂之弓的试炼场。在场中共有12只飘浮的球，尽量同时射击多只球体，出暴击的话一箭就能射爆，普通射击需要中两箭。在上方的3只笼子里装有不同的奖品，都是升级武器的材料。想要打到一等奖，简单的方法是到铁匠铺升级撕裂者之弓，增加50%的伤害。还有一种方法是在正确的时机射出强劲的一箭，就能一次暴击解决掉3只球，但要5次全部发出强劲一箭是很难的。强劲一箭的诀窍是在拉弓蓄力时，在身体闪现白光的一瞬发射箭矢。射箭时弓的准心不一定瞄得准，要将那条延长的虚线贯穿球体的阴影。一等奖可以兼得二、三等奖，二等奖可兼得三等奖，以后的试炼场皆是如此。



用尽量少的射击次数来清掉场中的球体

一等奖：5箭内将所有的球射爆，奖品：弓箭技能书——撕裂者箭雨。

二等奖：10箭内将所有的球射爆，奖品：撕裂之弓的升级材料——某些黏稠的东西。

三等奖：将所有的球射爆，奖品：卡宾枪的升级材料——某些奇特的东西。

第四章 熔炉（The Melting Pot）

前往大地图熔炉标识的地点。在丁字路口有很多针刺草，碰到的话会伤血。往右边拿某些肮脏的东西，它是利牙连弩的升级材料。

往左边的路下去，用远程武器清除沿路的植物。在空旷地发现蓝色核心在一只笼子里，跑到左边拿到触发式地雷，这是一种新技能，按Q键在地上放置地雷，敌人逼近时会自动爆炸。上前启动开关，笼子缓缓打开，蓝色核心若隐若现，在此期间雷德只有等候。拾取漫天掉落的水晶碎片，这时坠落几只箱子，从中钻出大批怪物。若在箱子没有打开前击爆，怪物就不会出现。


在缓缓开启笼子的时候，要清除掉场中出现的怪物

这些风之浮髅和水滴浮髅会分成两派互相残杀，摧毁出现的炮台、小车和针刺草，等怪物掉落很多酒瓶的时候，就可以多放地雷来炸。倒计时完成后笼子彻底打开，上前拾取蓝色核心，还有珍稀的纪念品——古老的调料，然后乘驳船离开这里。

回到堡垒，将蓝色核心放进广场遗迹，建造第三座建筑——军械库或铁匠铺。军械库除了装备武器，还可根据所装备的武器选择一种特殊技能，也有少量的特技没有武器要求。

第五章 浮髅牧场（Windbag Ranch）

这里是战刀的试炼场。这里要单凭一把战刀清除所有敌人，包括大炮和小车。在开始冲到正中的平台上斩杀冒出来的黄色水滴浮髅，否则它们会飘到四处躲闪你，这里不能给它们跑开的机会。等中央平台停止刷怪，冲到四周摧毁3辆小车，再对付四周的炮塔，这里投掷战刀来打比较好。

一等奖：在60秒内清场，奖品：战刀的特殊技能书：无影神剑。

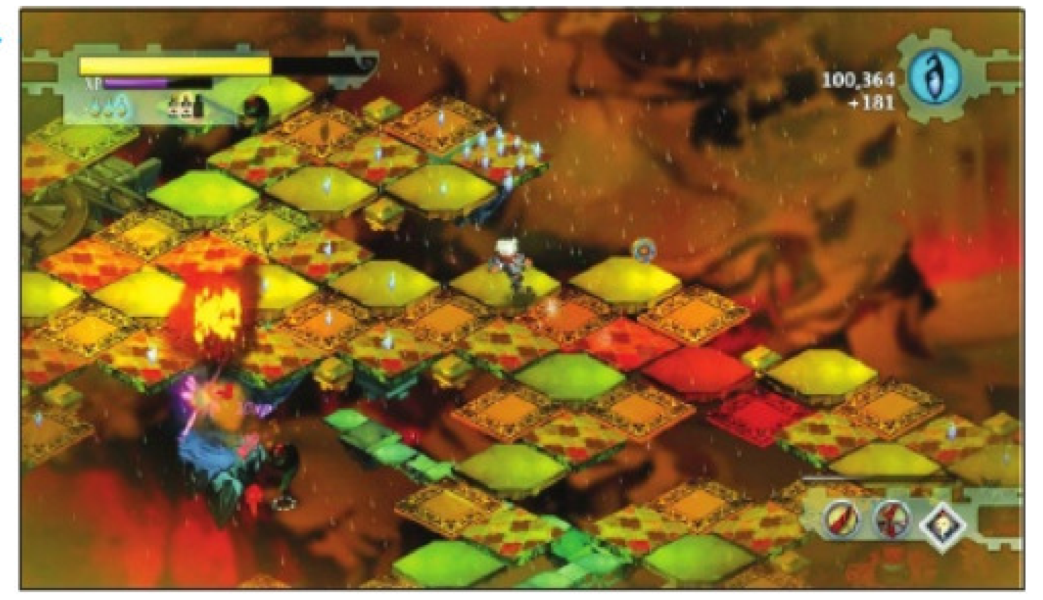
二等奖：在90秒内清场，奖品：长矛的升级材料——某些尖锐的东西。

三等奖：清掉所有敌人，奖品：战刀的升级材料——某些锋利的东西。

第六章 日落小径（The Sundown Path）

夕阳映照下的少年沿着石径前行，砖块在轻轻的踩踏下都会发生陷落，因此必须行走迅速，不能在同一地方驻留太长时间。一边跑动一边收集水晶碎片，对出现的怪物和炮台不去理会。前方有道紧闭的大门，需要砍掉附近的炮台才能开启。

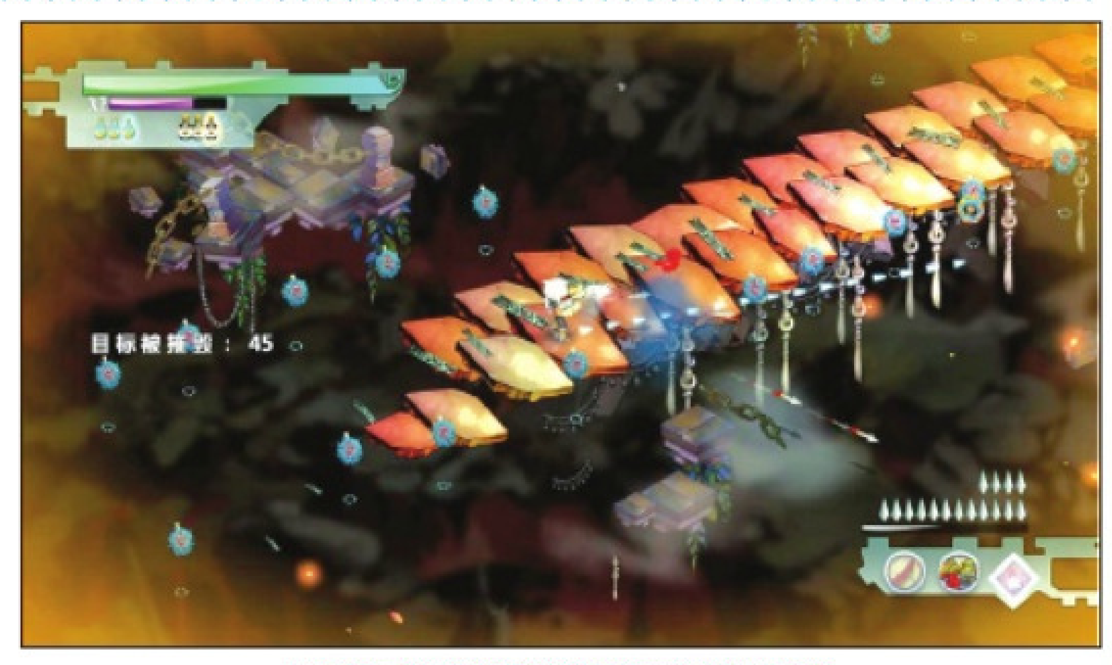
前面有人行天桥的弹跳点，在第一次弹跳后，往右边有一条狭窄的小径，小心翼翼地走过去拿到纪念品——青铜望远镜。继续往前弹跳，在喷泉附近清掉怪物，在迷宫的末端遇到一只硕大的泡沫


脚下的路会发生陷落，行动必须迅速

浮骸，将它杀掉发现蓝色核心已被人先行拿走了。继续走拾到手榴弹，用它轰杀怪物和大炮，附近有弹送点可以飞到西边的小岛上拿升级材料——某些烧焦的东西，然后返回由末端的弹跳点离开。

第七章 诱捕者的小径（Trapper Shingle）

这里是利牙连弩的试炼场。前面是一条单行通道，道路的两侧共有64个蓝色标靶，少年要在奔跑中射击那些标靶，身后的路会陆续塌落，要在坠落之前跑到终点。在填弹的时候快速奔跑，填完弹再全力射击，完成后根据射中标靶的数量得到相应的奖励。建议先打到三等奖，提升连弩的弹夹容量和发射速度，在射击时要用自动瞄准（Shift）连打带跑。场景中的路分为几段，只要踩到每段的起始点，脚下的路便开始塌落，因此在结束每段路之前，利用剩余的时间尽量清理屏内可见的目标再离开，这样时间就很宽裕了。



用利牙连弩清除道路两侧的标靶

一等奖：摧毁64个标靶，奖品：利牙连弩的技能书——贪睡之矢。
二等奖：摧毁48个标靶，奖品：某些油腻的东西。
三等奖：摧毁24个标靶，奖品：某些肮脏的东西。

第八章 空中花园（The Hanging Gardens）

在花园看到很多遇难者，他们似乎在瞬间被凝固成了塑像，动作和表情栩栩如生，看来死得没有丝毫痛苦。少年无心观看他们，沿途清理着花园里的物件，收集零星的水晶碎片。走到水池附近，看到远处庭院的塑像旁有名惊恐的男子。往前摧毁出现的炮台，用翻滚冲撞较有效率。

在一处空地的岔路上拿到纪念品——犹拉印章，往前看到很多雕像围观一枚蓝色核心，在外围的几名敌人想冲进去，清掉它们再击碎雕像，上前拾取蓝色核心。往右边庭院找到那个惊恐沮丧的男子，他是花园里唯一的幸存者，少年决定把他带回堡垒。



少年和佐夫结成朋友，和鲁克斯老人一起居住在堡垒中

在堡垒和那男子交谈，得知他来自敌国犹拉，名叫佐夫。塞隆迪亚对他来说是第二故乡，而他真正的家在遥远的东方。在塞隆迪亚的土地上，很少能见到如此容易让人亲近的犹拉人。他很热情，主动要求帮少年绘制天空路线图，他说至少灾难没有危及星空。

在遗迹上放进蓝色核心，这时可以重建新的建筑——纪念堂，纪念堂中展示可以取得的成就，通过这些成就来赚取水晶碎片。

第九章 皮斯神的果园（Pyth Orchard）



在果园里遭到机械牛和水滴浮骸的攻袭

来到果园看到有两条路可走，北边的路是死胡同，于是往南边走。道路往东转到一片园地，这里有只毫无动静的机械牛，先往南边的岔路走拾取纪念品——毛绒皮斯神，是一只小牛玩偶。皮斯神是犹拉人所敬畏的神，而塞隆迪亚人却不再信奉神明，将它们制成玩偶悬挂在墙上当作饰物。

再往北行，在一片田地里遭遇机械牛的疯狂攻击，按Shift防御和反弹攻击，绕到侧面或背后来打。进入神龛将皮斯神像放到神位上，皮斯是暴乱和秩序之神，装备它之后能使敌人更加厉害，但能赚取更丰厚的奖励——水晶碎片获得数量增加10%，经验值获得增加10%。

在返回的路上出现大批的怪物，用近战武器快速清理敌人，远处的炮台则不必理会，冲过去即可。途中还要打一只机械牛，然后破开针刺草障碍回到原点。此行没有找到能量核心，但发现了佐夫原来居住的神殿。回到堡垒和佐夫谈话，将打到的牛头和机械牛摆在堡垒当饰物。

第十章 灰烬要塞（Cinder Brink Fort）

这是难度较大的一章。来到执法官的城堡，往东走有很多炮台，不必纠缠，快速冲过去。上台阶清掉几只怪物，启动开关拿到新武器——霰弹枪。霰弹枪射距近，但能够伤害扇面区域的敌人，是清小怪的利器，大型怪物也可以打游击解决，边退边射，引上一群也没有问题。

往东上阶梯，北边的路上有3辆发射水滴浮髅的小车。霰弹枪在手，水滴浮髅群清理起来很是轻松，不过第一要务还是摧毁那些小车。往前摧毁炮台找到军械库，在里面切换适手的武器，建议将特技换成召唤水滴或地雷。

拿到蓝色核心后上石阶，这里有两只大怪并会掉落大批箱子，迅速甩开它们，召唤出水滴浮髅，或在路上放置地雷，用霰弹枪朝身后射击。路上的炮台不用理会，炮弹对怪物同样造成伤害，小心躲开炮弹就行。跑到末端再往回兜，直到将这些跟屁虫消灭。前面是大片喷火炮台，它们的射程有限，用远程武器来打，或者快速翻滚穿越。


将敌人引成一群，边退边用霰弹枪射杀

来到练兵场出现成群的大型怪物，翻滚逃避它们的围击，等甩开一定距离再换霰弹枪射击，期间召唤水滴浮髅或放地雷协助杀敌。清完场拾取纪念品——执法官的徽章，由高处平台的弹送点离开。

回到堡垒，将蓝色核心放进遗迹，此时可以重建神龛了，将收集到的道具放到神位上，能获得额外的金钱和经验。触摸佐夫的烟斗，少年进入神秘之境接受挑战，这里共有20场战斗，是刷水晶碎片和经验的好地方，可以反复挑战。

第十一章 祖伍德果园（Zul Wood Grove）


用霰弹枪将刺球击爆或推送到悬崖下

这里是霰弹枪的试炼场。在场中有成片的刺球，用霰弹枪将它们轰下悬崖。建议先打到三等奖，然后去铁匠铺增加50%的攻击范围或者震退，再回来挑战一等奖，会轻松不少。诀窍是站到刺球的近处，尽量一次推多只刺球。

一等奖：用15次之内的射击推下所有的球，奖品：霰弹枪的技能书——碎钢齐射。

二等奖：用16~25次的射击推下所有的球，奖品：喷火风箱的升级材料——某些污秽的东西。

三等奖：25次以上的射击推下所有的球，奖品：霰弹枪的升级材料——某些粗糙的东西。

第十二章 破碎庭院（The Scrap Yard）

这里是塞尔战锤的试炼场。在挑战本任务之前，建议在铁匠铺升级塞尔战锤的橇头之锤技能，伤害＋50%。挑战的诀窍是按顺序一路砸过去，任何细小物件都不要错过，差不多将全场的杂物清掉才能完成。不要东一下西一下的漏掉什么，在跑路上浪费时间。

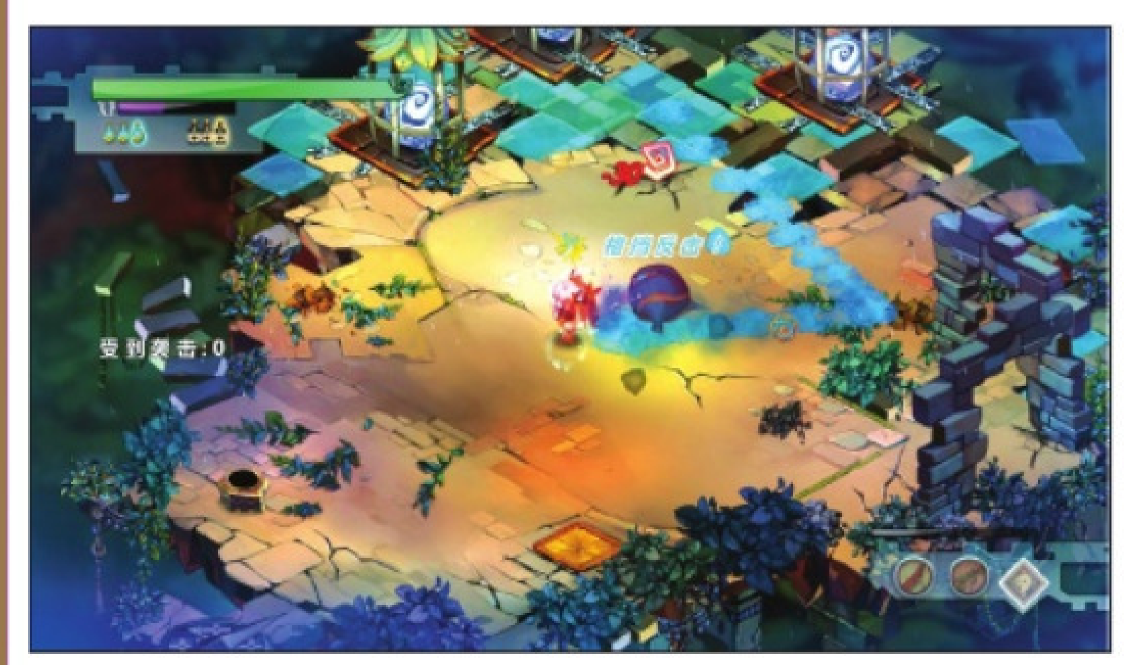

用战锤清除这里的建筑和杂物

一等奖：少于27秒的时间破坏100个物品，奖品：塞尔战锤的特技书——震荡重击

二等奖：用27~40秒破坏100个物品，奖品：火箭筒的升级材料——某些错误的东西。

三等奖：多于40秒的时间破坏100个物品，奖品：塞尔战锤的升级材料——某些重的东西。

第十三章 坚盾庭院（Bullhead Court）


用盾牌格挡反击蓝色泡沫浮髅

这里是盾牌的试炼场。只能用盾牌来反弹攻击或者翻滚冲刺杀敌，盾牌反弹的窍门是在敌人发动攻击的瞬间使用盾牌，这样反弹回去的攻击伤害才会大，对炮台如此，对那些泡沫浮髅和水滴浮髅更是如此。如果过早的使用盾牌格档，怪物最多晕厥，不会造成伤害。当场中有多座炮台出现的话，可以利用前面的炮台来挡住后面炮台的攻击，然后再用盾牌反击摧毁前面的，这样不容易受到夹击。

一等奖：受到2次以下的攻击，奖品：2500碎片。

二等奖：受到15次以下的攻击，奖品：250碎片。

三等奖：用盾牌解决所有敌人，奖品：250碎片。

第十四章 兰斯顿河（Langston River）

这里的河水在大灾难之后几近干涸。往北行进，清除沿途的针刺草。在北边有艘摆渡的驳船，打碎箱子找到开关启动船只。驳船开始在河中缓缓行进，用远程武器射杀试图靠近的怪物，同时躲避邻船炮台的攻击，或用盾牌的反弹伤害来摧毁。

在水潭边找到一位吟唱的少女

靠岸后沿着栈桥一路南行，解决零散的敌兵，在前方有岔路，先左转进军械库换上霰弹枪，然后走另一路，在末端找到蓝色核心。这时听到不寻常的声音，好似有千百对翅膀在拍打。放眼望去，成群啄木鸟扑飞过来，少年快速奔逃，跑动中用霰弹枪轰杀它们。

上了另一艘驳船，上面有两座自动喷火的炮塔进行防御。驳船缓缓行进，空中的啄木鸟仍然陆续不断的临近，站在炮塔中间不难清除。不久出现几只风之浮骸，它们很快将炮塔摧毁，少年只有单身与之周旋，召唤出水滴浮骸或放地雷辅助杀敌。

驳船发生猛烈的撞击，少年被抛到了小岛的空地上。空中有只硕大的啄木鸟发动攻袭，在它蓄势欲扑的时候迅速就地翻滚，躲过它的直线冲击，然后再用远程武器射击。将所有飞鸟清除后，地面出现一道井口，由它跳至普罗斯珀崖。

前面的路上有多道牛头门，它们需要往一侧的独木桥过去，用开关开门，然后通过人行天桥的弹送回到门前。路上的紫色花苞不要踩到，它们会释放绿色的毒雾，不但减血还会暂时造成视野模糊。途中听到远处传来婉转的歌唱声，伴随着少年的行走，那歌声越来越近。

穿过数道牛头门后，在一座平台上拾取皮面日记本，里面是用犹拉文字书写的笔记，有各种科学运算公式和图表。继续前行，在花园的水潭边找到吟唱的女歌手——琪雅，这里的幸存者，少年决定将她带回堡垒。

回到堡垒和琪雅谈话，得知那本笔记是她父亲写的。将蓝色核心放进遗迹，此时可以重建杂货店了，里面出售很多特技、升级材料、纪念品和神像。

第十五章 蛮荒之地（The Wild Outskirts）

这一关面对的是全新的敌人，建议在挑战前完成所有试炼任务，用奖励的材料升级武器，并学习相应的武器特技。

来到野外丛林，在落身点附近的树干里拿到新武器——双枪，继续走遇到发射飞针的白色刺球植物，它们是飞针奇花，使用盾牌反弹飞针摧毁，或者逼近用近战武器来打。往前遇到更多的飞针奇花，和它们保持距离，用盾牌躲避攻击并反弹，直到全部摧毁再逼近那枚蓝色核心。解决掉空中来回穿梭的啄木鸟，前面的乱石轰然倒下，上前拿取核心。这是与其他关卡的不同之处，拿到蓝色核心并不意味着能立刻离开。



用盾牌抵挡植物发射的飞针

挖开了逃离的通道，走左边的石径。空中飘浮着各种颜色的光团，似乎在引导着少年的方向。前面出现新型植物——墙花，它拥有白色护壳的花苞，能够发射尖刺，受到攻击就会将护壳合拢。摧毁它们最好的方法是用盾牌反弹尖刺，成功可以瞬杀。或者跑到里端到军械库换塞尔战锤，升级伤害的话，可以直接击破护壳。或者召唤水滴浮骸，用它穿刺几回就能击杀。



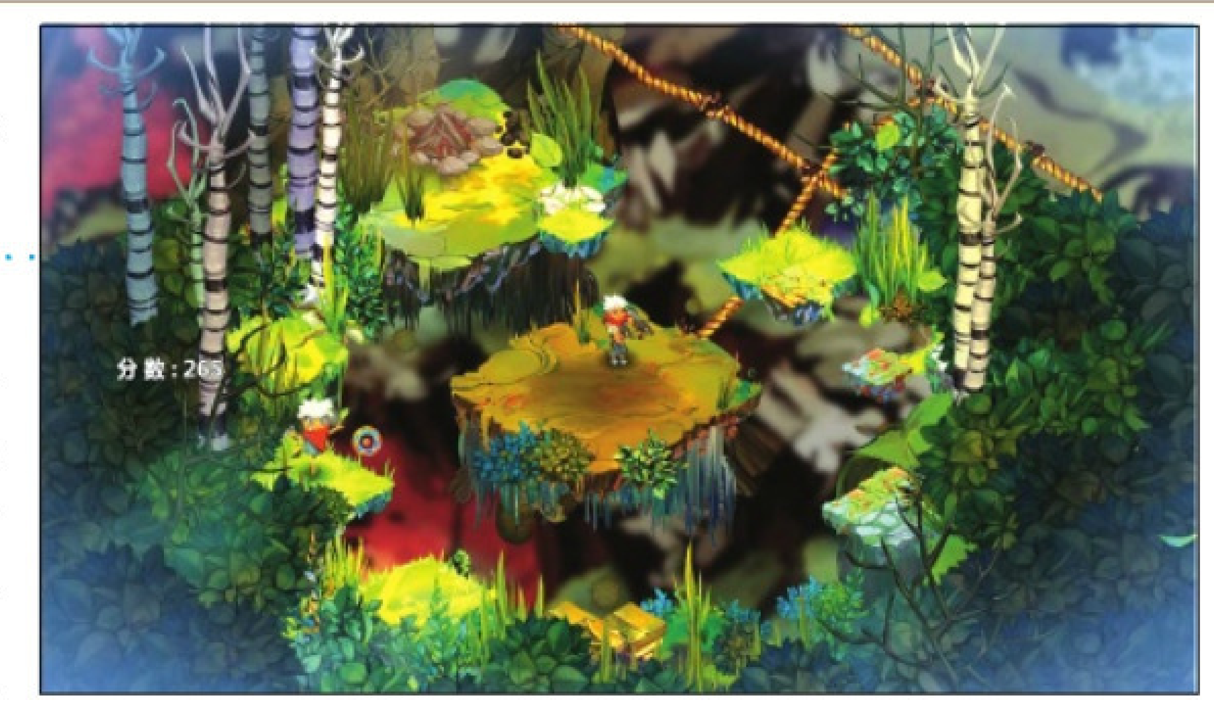
利用植物攻击的间隙冲过去摧毁它

往前走遇到绿色的飞针奇花，和白色的不同之处是往四面八方发射飞针，用盾牌保护通过这里，在草丛中拾取双枪的升级材料——某些油腻的东西。货箱不要触碰，否则会多出两只怪物。沿着道路南行遇到硬头兽，一种像青蛙跳跃的两足动物，它的正面防御异常强悍，用盾牌阻挡它的扑击，然后绕到它背后击杀。右边的矿车那里不用去，会出现飞针奇花。

沿着道路南行，在一棵树上悬吊的沙袋里找到喷火风箱的升级材料——某些污秽的东西。往前摧毁两个墙花，不远处就是弹跳点了。

拿到了最后一枚蓝色核心，当少年以为一切都该结束的时候，回到堡垒发现广场一片狼藉。原来佐夫在看了琪雅父亲

的笔记之后，一怒之下将遗迹给踢毁了，他诅咒这个国家，诅咒堡垒，然后独自离开了堡垒。鲁克斯老人说要恢复堡垒的能源，需要寻找粉红核心。



用双枪射击场内出现的标靶

第十六章 快枪手领域（Slinger Range）

在挑战前将双手枪升级精确度和破坏力。这场试炼是要以最快的速度将出现的标靶打倒，总共有10个标靶，每个标靶给100分，耗时越多，分值跌落越多。这里有个取巧的方法，就是在酿酒厂装备上威尔威士忌，作用是在体力值低于33%时拥有100%的暴击率。进入地图后就跳崖自杀，等重新传送上来再暴击打靶。

一等奖：分数在700分之上，奖品：双枪的升级材料——某些油腻的东西。

二等奖：得分在500～700分之间，奖品：撕裂之弓的升级材料——某些黏稠的东西。

三等奖：少于500分，奖品：双枪的技能书——子弹风暴。

第十七章 梦境沼泽（Jawson bog）

佐夫破坏了堡垒，使少年陷入困境，为了修复堡垒决定寻找传说中的粉红核心。来到散发着恶臭的沼泽地，沿着几近崩毁的栈桥摸索前行，在一片空旷的地方终于找到了核心，可是还没有触摸到它，便一头栽倒在地上昏睡了过去。

梦境里的少年故地重游，首先是普罗斯珀崖，漫天涌现出独眼小刺球，连翻滚躲避一边射落它们。在水潭边遇到了放歌的琪雅，刚要上前说话的时候，眼前现出一道白光，转瞬来到了空中花园，被一群变成雕像的遇难者围着，外面的成群怪物想冲进来杀他。先用远程武器射击怪物，等雕像破碎再冲出去近身攻击。来到相邻的花园塑像前，清掉几只风之浮髅后和满面沮丧仰脸沉思的佐夫说话……

恍惚中回到堡垒，破败的路径上爬满了藤萝、葡萄树和杂草，所有的建筑都成了废墟，广场被丛生的植物覆盖了。由弹送点来到酒吧，摧毁吧台里的炮台，随后四周会出现成排的炮台，还有从天而降的巨型推车，先清除一面的，再背朝安全的一面用盾牌防御反弹，或用远程武器摧毁。清完所有敌人，上平台将调酒师的雕像毁掉。

来到游戏开始的涟漪之墙，在走廊上看到很多机械牛玩偶，还看到熟悉的塞尔战锤朝他飘来，随后握锤的人浮现，原来是自己的镜像，代表着内心邪恶的一部分，后退将他射杀。



来到和佐夫相遇的地方

白光闪现之后，他来到一处矿区的露营地，这里跟着光团行动，先到右边调查矿车采矿，然后跑到左边的车辆装载矿石，继续到右上角的柴堆搬运木柴，到下方点燃篝火，再跑到左边的床铺睡觉……

少年从梦中醒来，拾取身边的粉红核心，沿着栈桥继续走，找到本关Boss，是一朵灿烂盛开的毒花，两边还有带荆刺的蠕虫。在平台两侧的小路上，都有药水和酒瓶，身上不充足的话要记得过去收集。大毒花会喷射密集的刺球，用盾牌防御，在它停止喷射的时候用远程武器攻击那两只蠕虫，同时召唤水滴浮髅帮忙。将它们击倒后便是难得的时机，迅速滚到毒花前近战攻击。

回到堡垒，将身上的粉红核心放进残破的遗迹，这时需要在6种建筑中恢复一样，发现升级后的建筑拥有更多的选项，比如铁匠铺，会有更多的升级项目。接下来，寻找更多的粉红核心吧。

第十八章 罗阿苏斯咸水湖（Roathus Lagoon）

这里传说是独角鳄女王的居所，很多吓唬小孩的故事来源于此。由起点往西走，用盾牌反弹摧毁墙花，再清掉空中的啄木鸟，拾得技能书——隐蔽之饵，它能召唤一个稻草人来吸引敌人的注意力，少年暂时隐身不受攻击。

由路口北行，在石径末端收集一些碎片。再往西走，看到路边有很高草丛的地方出现一只角在地上移动，那是独角鳄在地底潜行，人们称呼它为安妮女王。后面遇到这样的草丛都要避开，被独角鳄顶到身体会很痛的。

路边的飞针奇花和墙花不必招惹，迅速穿行。打碎阻路的朽木，前边遇到形似大蒜的臭臭花，在它飘散臭气的时候不要接近，否则会伤血并头晕，趁其臭气消散的时机接近用远程武器来打。前面是一片草丛，迅速冲进去拾取新武器——长矛，解决掉一只硬头兽，南边的结晶岩石消失。

穿过草丛到东边小径，解决绿色的飞针奇花，在草里拾取升级材料——某些肮脏的东西。返回草丛往南走，清掉飞针奇花和墙花，这里有歧路。西南边是一朵臭臭花，杀掉它拾到酒瓶。再走东边的路，在草丛中有更多的花，解决掉它们，看到独角鳄往前面潜行。

前面的路上荒草深密，这里已接近独角鳄的巢穴。在草丛里要迅速翻滚冲过，否则会被独角鳄咬到。前方仍是歧路，先走东北方的路，杀掉一朵臭臭花拾到长矛的升级材料——某些尖的东西。再走东南方的路径，拿到独角鳄的蛋。



引诱独角鳄钻出地面然后用武器攻击

往西南穿过原本水晶石封锁的路，来到独角鳄的巢穴。打它的方法很简单，吸引它靠近，在它钻出地面的一瞬迅速翻滚躲闪，用手中的长矛或远程武器攻击，如此反复。在中期场中出现飞针奇花，对敌我都能造成伤害，为安全起见还是将它们清掉。后期独角鳄扑咬的速度越来越快，只要能及时闪躲，打到它的机会也增多。将独角鳄杀掉后，拾取地上的粉红核心，利用弹跳点离开此地。

第十九章 飞针营地（Camp Dauncy）



穿越飞针奇花密布的迷宫开启6个开关

这里是长矛的训练场。要在最短时间内启动迷宫中的6个开关。迷宫有星罗棋布的飞针奇花，在第一次进行的时间会感觉很棘手，在掌握规律后并非很难。

首先在酿酒厂装备有用药水，如热心的宾洽：死亡时伤害附近的敌人；生命力葡萄酒：在一次致命一击中存活；公牛白兰地：增加15%伤害抗性等。其次规划好行走路线，起始点位于迷宫的最南端，顺时针或逆时针方向顺序行走，尽量减少行走路程。在行走时尽量少和飞针奇花纠缠，投掷长矛一次尽量清掉较多的花，建议先打到三等奖，升级长矛的投掷伤害。有效利用2次死亡自爆来扫清障碍，大量的缩短清障时间。

一等奖：死亡次数少于3，在55秒内完成，奖品：某些尖的东西。

二等奖：死亡次数少于3，在60秒内完成，奖品：某些肮脏的东西。

三等奖：死亡次数少于3的前提下完成，奖品：长矛的特技书——长矛扫荡。

第二十章 勒芒道岔（Point Lemaign）

来到矿区，沿着道路往东走，消灭两朵墙花和空中的几只啄木鸟，拿到新武器——卡宾枪，高伤害，但发弹超慢，适合远程精准狙击，用它清除本关那些不能移动的植物最好用，不过对于移动迅疾的啄木鸟或数量众多的水滴浮髅则力不从心。往前走上矿井的运输线，这里只能沿着通道往上跑，两侧有各种攻击性的植物，用盾牌防御反击，或者翻滚躲闪。



用卡宾枪狙杀棘刺蠕虫

等运输线停止运作，清掉出现的硬头兽，用卡宾枪狙杀掉几棵植物，继续上行找到军械库，进去挑选适手的武器吧。沿着路径前行不远，拿到粉红核心，这时运输线再度运作，沿着轨道往上跑，沿途有大量障碍，毒花和针刺草等要尽量躲避以节省时间，而木桩墙要迅速拆除，某堆木桩里能拾到卡宾枪的升级材料——某些奇特的东西。

跑到顶端遇到一名信差，他交给少年一封书信。在羊皮纸上写着收信人的名字——琪雅。回到堡垒找琪雅谈话，将那封信交给她，然后调查旁边她煮料理的汤锅进入神秘之境，里面可以挑战20场战斗，敌人是各种植物和啄木鸟，可以反复刷，是赚取水晶碎片和经验的好地方。

第二十一章 游骑兵之丘（Trigger hill）

这里是卡宾枪的训练场，在挑战这里之前，建议在铁匠铺升级卡宾枪的瞄准速度。如果算上本关的三等奖，就能拿到3份升级材料了，可以提升80%的瞄准速度，之后拿一等奖才有希望。在开始拿到枪支立刻冲到左边悬崖边缘，单击鼠标轰掉目标，不用瞄准。然后打两堆有红色植物的目标，打爆它们，再用瞄准射击清掉远处出现的标靶，最后迅速翻滚到右侧崖边清理出现的炮塔，近处不用瞄准，远处的再瞄，节省时间。



在提升足够的射速后，用卡宾枪清除场内出现的所有植物

一等奖：在35秒内解决所有目标，奖品：卡宾枪的特技书——游骑兵速射。

二等奖：在50秒内解决所有目标，奖品：霰弹枪的升级材料——某些粗糙的东西。

三等奖：将所有目标解决，奖品：卡宾枪的升级材料——某些奇特的东西。

第二十二章：科尔福德火山（Colford Cauldron）

在出发前将主副武器换成两种远程武器，推荐霰弹枪和卡宾枪，将卡宾枪放在副武器位置，本关面对的敌人多是远程攻击的植物。炙热的火山弥漫着臭鸡蛋般的气味，从起始点往右走，简单清理一些花草，转向南方，在一片枯草丛中拾得新武器——喷火风箱，它射距短但伤害高，可轻易烧杀防护坚固的墙花。


在一片枯草丛中拾到喷火风箱

用喷火风箱可以烧掉周围的枯草和飞近的啄木鸟，不过得把握时间节奏防止过热。烧完枯草看到歧路，往东南方向走，上方有发射毒弹的植物，用卡宾枪瞄准摧毁，或者快速冲到边缘用喷火风箱烧掉，然后拿到塞尔战锤的升级材料——某些重的东西。回到歧路点走西南方向，沿途有很多发射毒弹的植物，小心躲避绿色毒雾，拾取啄木鸟巢。往西边继续走，清除一些蠕虫、啄木鸟和墙花找到粉红核心，拿到它需要返回，沿东边的捷径弹跳过去，那些喷射毒蛋的植物不必纠缠，快速跑到弹跳点离开。

回到堡垒，和琪雅聊一下啄木鸟蛋，这样在堡垒中就能看到驯化的啄木鸟了。


用喷火风箱清除场中飞舞的啄木鸟

第二十三章 格雷迪焚炉（Grady Incinerator）

这里是喷火风箱的试炼场，在挑战之前建议升级喷火风箱的燃烧范围和持续伤害，此前已经拿到两份升级材料了。这里共分为三块场地，冲到场地中心用风箱焚烧密集的啄木鸟，清完才能打开下一道门，迅速翻滚冲入。

一等奖：在时限内烧杀72只啄木鸟，奖品：喷火风箱的特技书——火焰圆环。

二等奖：在时限内烧杀68只啄木鸟，奖品：战刀的升级材料——某些锋利的东西。

三等奖：在时限内闯至第三块场地，奖品：喷火风箱的升级材料——某些污秽的东西。

第二十四章 赞德峰（Mount Zand）

建议来到此地前，在军械库将主武器设为远程武器，副武器设为喷火风箱。落身到峰顶，这里林深叶茂，几乎看不到敌人的行踪。在草丛中往前走会遇到多只硬头兽，在它跃起的一瞬用盾牌防御，立刻用喷火风箱烧杀它。在这片密林的东南角拾到双枪的升级材料——某些滑腻的东西。

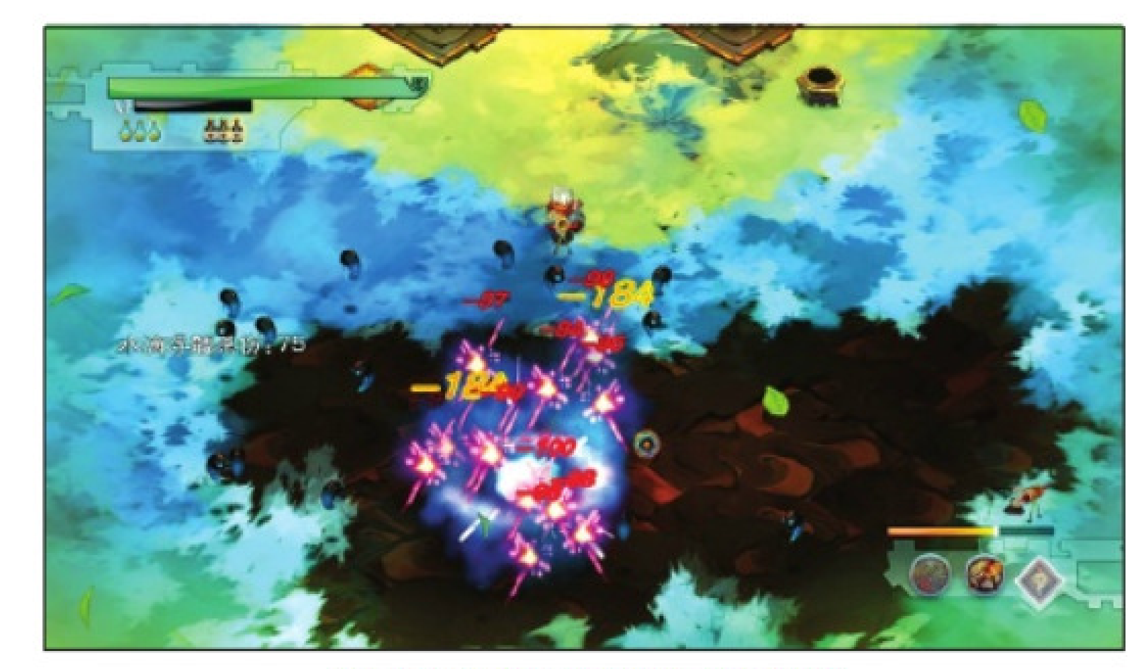
由水潭那里往东北方向走，穿出草丛烧掉几朵墙花，由独木桥到上层，清理两朵臭臭花，再走一道独木桥拿到新武

器——迫击炮，游戏中威力最强悍的武器。沿着东南的小路有军械库，挑选适手的武器，继续走，拿到优质留声机。返回走北边的路，用迫击炮轰杀障碍物和飞针奇花。有几层平层有补给道具，可以走独木桥过去拾取。

现在建议到军械库换远程速攻武器，比如利牙连弩，再弹送到北边的平台，拾取粉红核心后展开战斗。这里是各种远程攻击的植物，有大毒花、飞针奇花等，空中还会朝少年的落脚处落箭雨。要经常变换位置，不能总站在同一地方。利用箭雨的间隙来停下脚步，朝那些植物发动攻击。


用迫击炮轰杀远处的毒花

回到堡垒和琪雅、鲁克斯聊一下有关留声机的话题，用它可以播放游戏中的背景音乐。将取得的粉红核心放入遗迹，升级建筑。


用迫击炮清理场内的水滴浮髅

第二十五章 无际海湾（Boundless Bay）

这里是迫击炮的试炼场，建议挑战之前升级迫击炮，提升25%攻击范围。这里要做的是用5炮轰杀尽可能多的水滴浮髅，好好规划这5炮的范围，将覆盖面最大化。

一等奖：5炮内轰杀80只以上的虫子，奖品：迫击炮的特技书——爆炸弹幕。

二等奖：5炮内轰杀60～80只虫子，奖品：塞尔战锤的升级材料——某些重的东西。

三等奖：5炮内轰杀60只以下的虫子，奖品：迫击炮的升级材料——某些烧焦的东西。

第二十六章 磨石矿场（Burstone Quarry）

这里曾是为塞隆迪亚创造大部分财富的地方，现在已经破败沦落了，沿途有大量的原木和乱石障碍，最好携带喷火风箱或迫击炮这样的高破坏力武器来清除。

往前见到一种白色的大鸟，它会扔炸弹攻击，用迫击炮轰杀它。往前有一些劳作的风之浮髅，它们是友好的伙伴，将持续攻击它们的飞针奇花摧毁。前面的路需要找开关来开通，沿途的敌人用迫击炮消灭。往南走有间军械库，遇到歧路先走西边，能拿到撕裂之弓的升级材料——某些黏稠的东西。

往南方行进，有的地方需要用开关来切换阻路的结晶岩石，如此打开新的通道并找到更多的开关。走到迷宫的西南方解决掉一只硬头兽，往东穿过石林来到一片空地，遇到一只庞大的摇尾兽朗基，是强化版的硬头兽。在它跳起的时候要滚动闪避，等它落地后迅速攻击。


堡垒遭受到犹拉武士的袭击

清完敌人穿过打开的门，在里面见到佐夫，他警告少年不要回堡垒了，放手吧，那里正被犹拉人围攻。少年自然没有听从他的劝告，用开关打开笼子拿到粉红核心，由弹跳点离开这里。

回到堡垒看到战火燃烧，残垣断壁。一群鬼魅般的蒙面武士出现在面前，行如疾风。通往遗迹的路被岩石阻住，只好沿着东边的小径行去，在一条岔路上拾取竖琴吉他，然后利用弹跳点飞进去。武士们正在


鲁克斯向少年讲述事情的原委

攻击遗迹，此前收伏的机械牛、水滴浮髅、啄木鸟和独角鳄在阻击他们。

清掉场中所有的敌人，啄木鸟在战中丧生，而琪雅也被犹拉武士带走了。少年将身上的粉红核心放进遗迹，堡垒被修复得差不多了，并可以升级最后一座建筑。要想完全修复堡垒的话，还需找到最后一块核心。

鲁克斯说起佐夫复仇的原因，当初摧毁犹拉族是塞隆迪亚的阴谋，不过事与愿违，竟将整个世界给毁掉了。

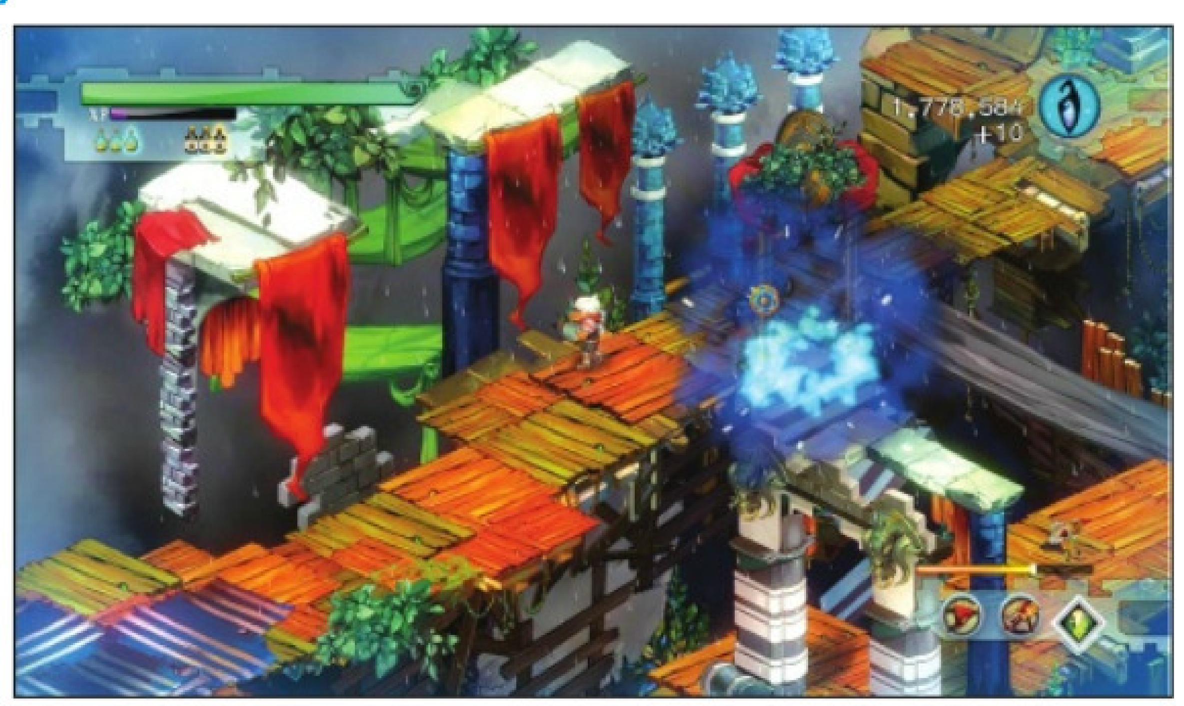
第二十七章 尤赞德拉之门（Urzendra Gate）

为了收集最后一块核心，少年赶到了这里，开始数天的旅程。

第一天的早晨，在有篝火和草丛的地方猎杀了两名犹拉武士……

第二天的下午，来到一处丛林中，躲避飘散的臭气，摧毁藤蔓缠绕的路障，解决掉沿途的硬头兽……

第三天的早晨，来到一片废墟，往前沿栈桥解决掉两名犹拉武士，来到屋子里遇到敌人的伏击，解决掉3名武士后，从箱子里拿到卡宾枪的升级材料——某些奇特的东西，然后乘驳船离开……



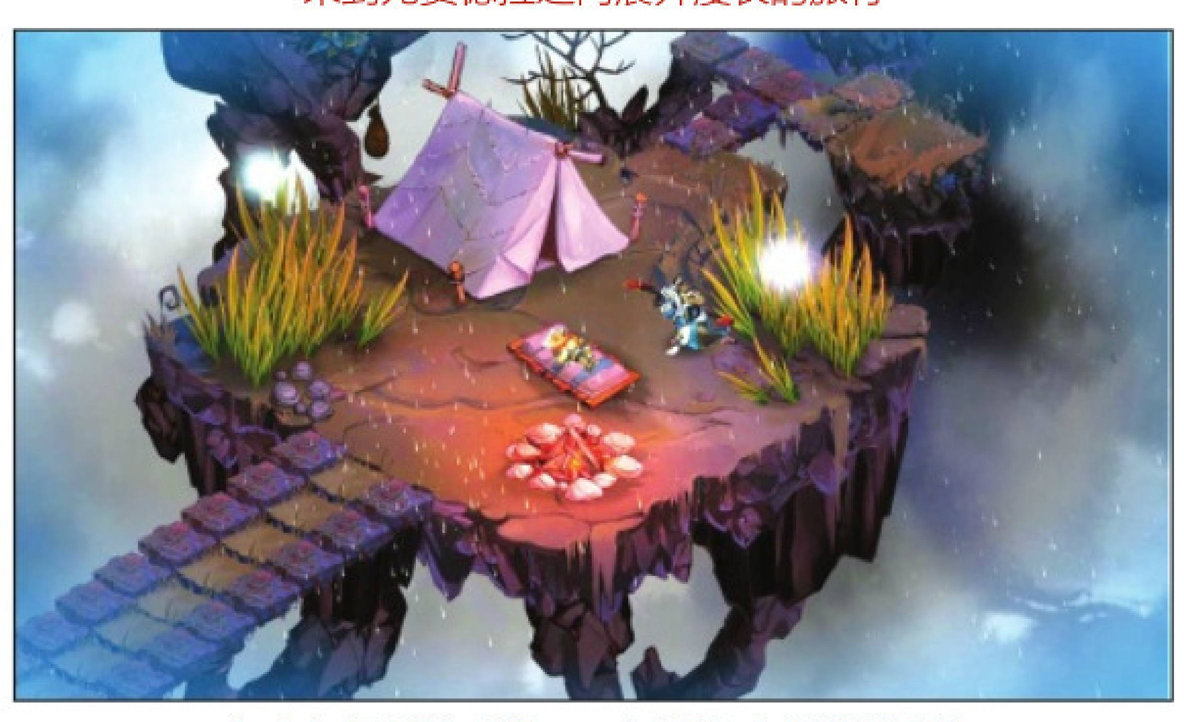
来到尤赞德拉之门展开漫长的旅行

第三天的黄昏，沿着一条石径往山上走，解决掉守候在这里的一名犹拉武士……

第三天的夜晚，在睡觉的时候遭到敌人偷袭，还好少年很快反应过来，将他打倒了。

第五天的清晨，山顶的天空飘起了雪花，在山道上有名犹拉武士在和成群的啄木鸟缠斗，少年趁其不备出手击倒了他……

第六天的下午，风雪越来越猛烈，在他行走的途中不时的有犹拉女枪手出现……



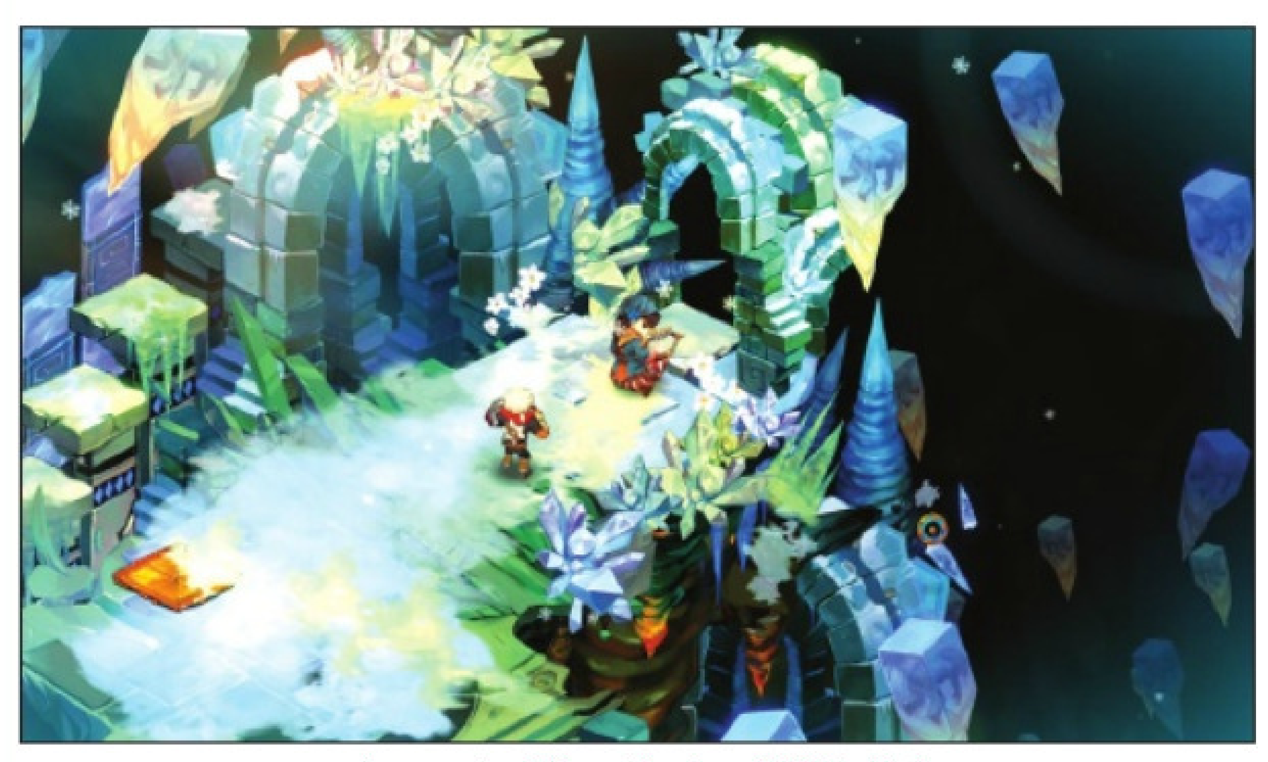
在少年沉睡的时候，一名犹拉武士悄悄近前

第七天的黎明，风停雪止，少年进到一座冰莹的宫殿找到了最后一块粉红核心，刚要拿它，出现几只白色大鸟，它们会钻在地底扔炮弹。少年在滚动中躲避攻击，靠近它们藏身的地方将它们逼出来，然后近战杀之。战斗结束，发现最后的核心已被犹拉人带走了。

第二十八章 扎尔顿封锁线（Zulten's Hollow）

建议副武器换成迫击炮。为了营救琪雅，少年赶到了这个冰雪覆盖的前哨。落身到冰原，用迫击炮轰掉犹拉士兵。犹拉士兵有3种类型，一种是手持长刀的，远程射杀；另一种是持短枪的，能够发射激光，用盾牌反弹很容易击杀；还有一种带刀武士，行动极迅捷，用近战武器来打。

在士兵附近有4座时钟建筑，摧毁3座便能消除前边的路障，若是全部摧毁就能收集到大量水晶碎片，上前取得鲁克斯制作的火箭筒。



在风雪之巅终于找到了失散的琪雅

往前仍然会遇到时钟建筑和犹拉士兵，雪路上还有很多雪球和炮台，全部用火箭筒清理，路边有间军械库用来切换武器。继续走有几只白色大鸟潜于地下扔炸弹，一边躲闪一边轰掉附近的炮台，然后冲到大鸟藏身处近战清除。

往东走是一片广场，其中有林立的时钟建筑，还有两棵发射独眼刺球的植物，附近还有几座炮台，快速翻滚摆脱尾随的刺球，用火箭筒轰掉炮台，其次是植物，剩余的刺球会自爆掉。清除广场的时钟建筑，水晶碎片散落一地。往南杀掉一名武士，拾取喷火风箱的升级材料——某些污秽的东西。

继续东行北转，轰掉时钟建筑消除路障，前面仍是一座广场，和之前的打法相同，轰毁里端的一座时钟建筑打开通路。继续走遇到歧路，走西边的路清掉四周的炮台，拾取火箭筒的升级材料——某些错误的东西。走东边的路，轰掉建筑开门，往西走到雪径末端拿到一幅小孩的画，再往东走不

远找到了琪雅，带着她返回堡垒。

在堡垒调查佐夫的铺盖卷，可进到神秘之境进行20场挑战，是刷水晶碎片和经验的地方。

第二十九章 巫师天文台（Mancer Observatory）

这里是火箭筒的试炼场，建议在挑战前在铁匠铺升级火箭筒到4级。在平台边缘共有7座时钟，会有75只风之浮髅从远处涌过来，少年要用火箭筒来抵挡它们。正面出现的怪物比较好打，斜方向则较难瞄准，必然会有一些怪物冲到平台上来，这时不要用火箭筒来打，免得毁掉时钟，而是利用翻滚冲击来消灭敌人，等清除平台上的怪物后，再用火箭筒继续轰击空中的浮髅。



用火箭筒守卫平台上的7座时钟

一等奖： 至少剩余6个时钟，奖品：火箭筒的特技书——灾难火箭。

二等奖： 至少剩余4个时钟，奖品：迫击炮的升级材料——某些烧焦的东西。

三等奖： 至少剩余1个时钟，奖品：火箭筒的升级材料——某些错误的东西。

第三十章 塔泽尔终端（The Tazal Terminals）

即将面临最终关卡的战役，在进入前做好最后的升级和整备，武器建议带战刀和迫击炮。落身到冰雪宫殿，解决掉3只小鸟，沿着白色通道北行，再往西走，周遭变成了浅绿色，前面有大批武士等候着少年的到来，远远地用迫击炮轰杀他们，爽快轻松。

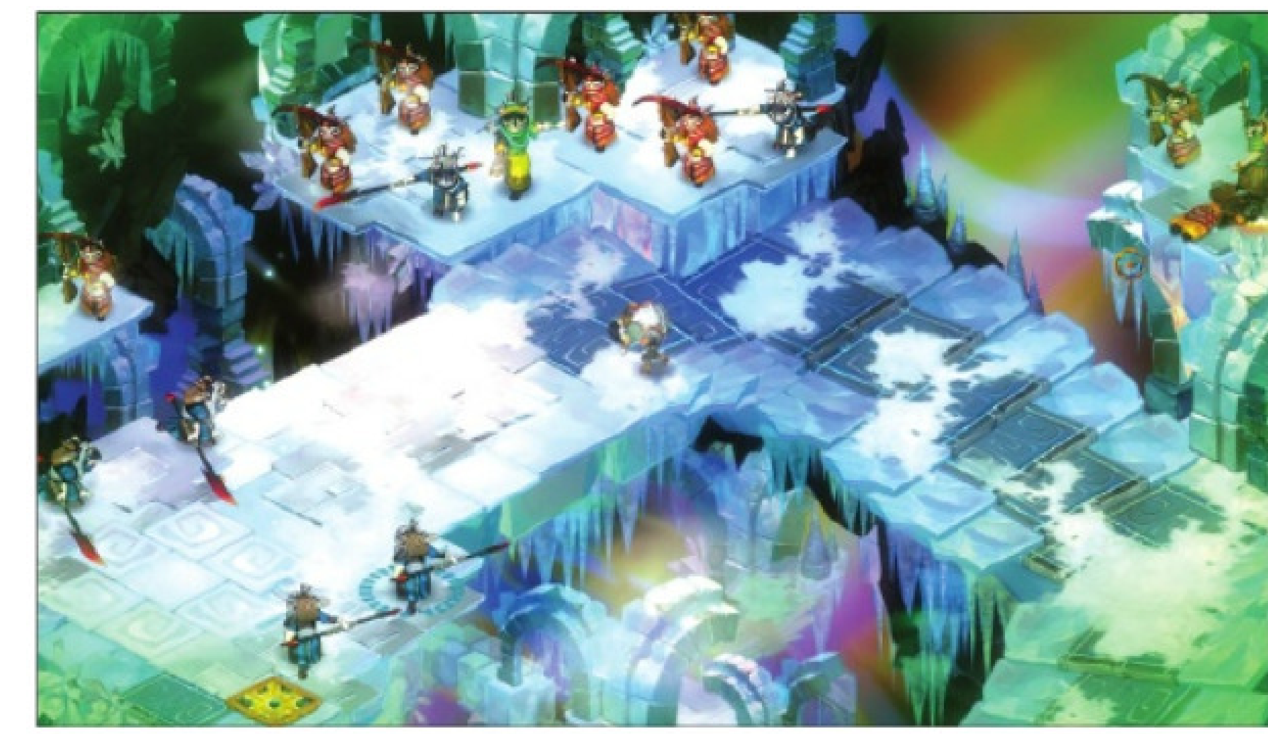
在广场清剿一群大小白鸟，然后爬到上层乘坐一只飞梭到达对岸山崖。往前清掉几名武士，拾取道具——跳跃的威士忌，拥有了跳跃能力，相邻的平台可以纵身跳过去。往前来到一片空旷的冰原，这里的气温异常寒冷，屏幕四周出现冰棱，要在被冻死之前杀到对面去。

来到通道，身后的冰道会碎裂，迅速前冲，路障可以直接跳跃过去。来到平台解决掉一名强悍的武士，从右边飘浮在空中的冰台依次跳过去，经过几十次跳跃终于落身到一只飞梭。

落身到对面山崖，前面的门需要跳到两侧的平台打开关。穿过两道门，在通道末端拾取至强神器——攻城神锤。神器在手，无坚不摧，按Q键可以发动强力攻击，任何坚固的防御和障碍都化为碎粉，对付寻常的士兵和武士更是摧枯拉朽一般。

乘坐飞梭来到另一边，面前是密麻麻的敌兵，释放神锤的特技将他们瞬杀。沿石阶而下，看到最后的粉红核心放在基座上，旁边有名武士守护着，接近的时候武士会带着核心瞬移到他处，清掉附近的士兵逼近武士，他会继续瞬移，直到追上并杀掉他夺得核心。

往前看到佐夫和犹拉士兵缠斗在一起，原来犹拉人已视他为叛徒。佐夫孤身难敌众拳，终于力竭倒在了地上。此时有两种选择：扔下他，还是带上他。



少年背起佐夫缓缓走向山顶

若选扔下他，在前往山顶的路上和众多犹拉士兵交战，此时少年的生命槽消失，处于无敌状态。若是选择带着佐夫离开，山道两侧的敌兵被少年的气势所震慑，站在那里呆看着，只有少数的弓箭手朝他射箭，不过少年默默忍受着伤痛一路走到最后……

回到堡垒，跟随鲁克斯来到堡垒的遗迹内部，少年向鲁克斯和琪雅询问了一些问题，解除了心中的疑惑，然后要选择恢复堡垒还是撤离这里。若选择恢复，大家将回到大灾难发生之前的时间；若选择撤离，则大家离开这个灾难重重的地方，前往少年的家乡进行新的冒险旅行。

游戏结束，故事菜单上出现“新游戏附加”选项，点它进入二周目的游戏旅程，全部武器和经验值保留，增添了新的神像和酒类，建筑可以任何顺序建造。P

DUKE NUKEM FOREVER

永远的毁灭公爵

■贵州 yago

为什么要玩这款游戏

《永远的毁灭公爵》是以毁灭公爵为主角的第一人称科幻射击游戏，自1996年《毁灭公爵3D》将这位粗犷个性的救世英雄炒得大红大紫后，玩家们为等待这部续作已经守候了整整14年。如今，毁灭公爵——这个叼着雪茄轰杀外星入侵者的肌肉男又回来了！本作最大限度地继承了《毁灭公爵3D》的风格、场景、怪物和武器设定，距上次公爵在洛杉矶挫败外星人入侵后已过去12年，再次入侵的外星人打断了毁灭公爵的电视采访节目，他不得不重新拿起武器选择战斗，但这次美国总统并不欣赏他的勇武，因为他认为公爵给美国造成的损失远比外星人更大。不过，我们的毁灭公爵压根不理会这些，他只想消灭所有不请自来的外星入侵者——这些偷走他啤酒绑架他女友的坏蛋！从各方面来看，《永远的毁灭公爵》只是一款表现平平的FPS新作，但毁灭公爵的强大号召力为本作镀上了一层耀眼的光芒，14年的老粉丝们肯定不会错过这个重圆旧梦的机会，新生代玩家同样也可以从中体验一把扫射的喧嚣乐趣，毕竟它也算不上难以下咽。

总评	6.1
制作	Triptych Games
发行	2K Games
类型	第一人称射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	6.0
上手精通 Difficulty	7.0
画面 Graphics	7.0
音效 Sound	6.5
创新 Creativity	4.0
剧情 Story	6.5



毁灭公爵历代记

☆《毁灭公爵》1991年

Apogee公司的共享软件销售模式催生了《毁灭公爵》，这个横版射击游戏被分为三个单独篇章：《霰弹都市》《月球基地》和《被困未来》，玩家可免费下载第一篇章，但其余两篇章则需要付钱购买。三个篇章都以狂人科学家质子博士妄图利用机器人军团征服全球为背景，全世界只有毁灭公爵能阻止他的阴谋得逞。《霰弹都市》讲述公爵在洛杉矶搜寻质子博士并击退机器人军团进攻；《月球基地》讲述公爵追踪质子博士来到月球基地大杀四方；《被困未来》中质子博士已改变历史，被困异时空的公爵竭力纠正这个噩梦般的未来。这代作品中毁灭公爵曾被迫改名为Duke Nukum，因为注册商标时据说有日本公司游戏角色抢注了Duke Nukem的名字，但后来经核此事实为误会，因此在二代中毁灭公爵又恢复正名为Duke Nukem。

☆《毁灭公爵2》1993年

比起一代小打小闹的三部曲，这款续作可是有点真材实料，游戏中毁灭公爵已相当接近今天我们熟知的造型，金发红肤凶残嗜杀。二代包括了4个场景风格截然不同的篇章，毁灭公爵被外星人绑架，因为外星人看中他人类第一猛汉的名头，想给公爵洗脑后再让他毁灭地球，我们的公爵当然不会束手待毙，他杀出囚笼后大闹外星人星球，激光枪、火焰喷射器、火箭筒甚至太空炮艇争相登场，公爵所要做的就是尽情扫射。



☆《毁灭公爵3D》1996年

3D Realms公司操刀制作的这款传世经典是整个系列的巅峰之作，大多数老玩家怀念的《毁灭公爵》其实就是指这款游戏。本作故事讲述外星人悍然入侵地球，整个洛杉矶变成战场，这场末日浩劫中唯有毁灭公爵能够力挽狂澜拯救人类。本作将毁灭公爵系列带入第一人称射击时代，整整28关的战斗相当过瘾，三管冲锋枪、管子炸弹、激光地雷等招牌武器也首次登场，毁灭公爵挥动大把美钞挑逗脱衣舞女的画面瞬间定格在无数玩家脑海深处。《毁灭公爵3D》所用的引擎其实只能算2.5D，但随后暴风骤雨般推出的无数官方和非官方地图包资料片彻底掩盖了这个缺陷，几百乃至上千张的地图包合集让玩家们在永无止境的战斗中乐不思蜀。《毁灭公爵3D》给那个时代的玩家们留下了铭心刻骨的印象，令人耳目一新的三维视频技术、便捷稳定的联机功能以及强大的MOD编辑扩展性吸引了扫射狂人、竞技高手和地图设计爱好者，遗憾的是这之后很长一段时间内毁灭公爵家族后继无人。



☆《毁灭公爵——曼哈顿计划》2002年

《永远的毁灭公爵》在传闻中始终难现庐山真面目，期盼毁灭公爵新作的玩家们等得花儿也谢了，曾为《毁灭公爵3D》开发过地图包的Sunstorm公司跳出来为大家奉上一款《曼哈顿计划》聊解相思。本作中毁灭公爵转战纽约，他频繁出没于摩天大楼和地铁隧道挑战那些威胁世界和平的野心家和怪兽们。这是一款带有浓郁复古风味的第三人称横版射击游戏，它更像是对一代和二代的致敬，但与红透半边天的《毁灭公爵3D》关系不大。



战斗重点提示



1.游戏画面左上角的EGO槽并不代表公爵的生命值，本作中受到敌人持续攻击时EGO槽会逐渐降低至零，EGO归零后屏幕四周出现红色，此时如果再受攻击才会毙命。战斗结束后EGO槽会迅速自动恢复。

2.满足特定条件可增加EGO槽长度，包括击败敌Boss，或首次接触某些道具，或对某些特定物品做出互动动作，例如翻阅画报、使用马桶、抽雪茄等等。

3.毁灭公爵只能同时携带两件武器，冒险中可通过大型弹药箱获得全额补给，此外各场景中还有带EDF标志的灰白色小箱子，击碎后可掉落少量弹药。

4.座式重机枪、载具赛车等都有工作温度限制，如果持续扫射或加速会迅速提高温度，一旦超过最高限值会导致停止工作。

5.缩小射线枪是对付隐形突击队长等强力敌人的大杀器，将目标缩小后上前恶狠狠一脚踩下，整个世界顿时安静。

6.水下冒险时一定要注意寻找冒气泡的阀门口，靠近气泡可补充氧气，否则难免窒息而亡。

7.火箭筒和枪械虽好，但在弹药缺乏时按鼠标中键发动近战肉搏技更给力，砸门破窗挺好用，喝上一罐内固醇或啤酒后近身威力不逊霰弹枪。

8.火箭筒右键瞄准模式下可锁定目标，听到滴滴警示声后再发射能自动追踪敌人。

9.用2键投掷激光地雷，3键投掷遥控炸弹。激光地雷可贴附在任何表面，启动后任何移动物体触到它的红色激光束就会引爆。遥控炸弹扔出后手上出现起

DUKE NUKEM FOREVER

奔放剧情攻略

我，毁灭公爵，毁灭一切的救世英雄，有史以来最带种的汉子。我9岁拿枪玩炮，20岁登峰造极，往前300年，往后300年，都没人能超过我。在哥天生霸王之气的震慑下，无论是男人女人还是外星人，都只能颤抖。哥在桥上看月亮的时候，其他人只能在桥下，哥叼着雪茄仰望星空的时候，其他人只能低头数地上的蚂蚁。12年前，我单枪匹马干掉入侵的外星人拯救了全世界，12年后的我，不但坐拥豪宅美女，还依然能在小便池里尿到天荒地老。

1.盖世公爵

突然降临的外星人闯入橄榄球场大开杀戒，惊慌失措的EDF（地球防卫军）士兵们聚在黑板前讨论滑稽可笑的战术方案。每次看到这帮家伙，一种智商上的优越感就会在我心底油然而生，与其等这帮废材被外星人杀个精光，还不如让本公爵出手搞定一切。穿过被外星人炸毁的体育场走廊，拾起一具破坏者导弹发射器，乘电梯来到球场，那里有一只独眼混乱君王在等待着我，它的铠甲在暴雨中闪闪发光，宛如一名挡在球门前的四分卫。如果不考虑个头和火力的话，这牲口的智商比EDF士兵们还要低几十个点，除了徒劳地发射火箭弹和直线冲锋外，这个傻瓜唯一能做的就是等死。我毫不费力地击败了它，跳上它的头顶扳断其保命的气管，最后飞起一脚将这厮掉落的眼珠踢入球门。地面雨水中映出的依然是那个力拔山兮气盖世的毁灭公爵，“你真是太帅了！”我不禁为自己的出色表现而鼓掌欢呼。



面对独眼混乱君王毫无惧色

这款以我为主角的新游戏实在是够刺激！我放下手柄，把视线从游戏屏幕移转到膝下那对姊妹花身上，玛丽和凯特是我的粉丝，她们的激情总能令我忘却所有烦恼。新闻频道中总统劝告大家不要对即将来访的外星人做出任何敌对举动，因为它们很可能是来地球寻求友谊的。友谊？见他的大头鬼去吧。最好的外星人是死了的外星人！想起热门主持人约翰尼对我的电视访谈节目马上就要开播，我打发了两姐妹后乘电梯离开69层顶楼。一楼大厅的出口已经被无数疯狂的女士堵塞，她们拼命冲我挥舞着手臂，尖叫着，没办法，我这一生注定要被这些热情的粉丝包围。

走廊上的电视机播出一则新闻，几名外星人离开母舰进入公爵城堡，那是我的住所，它们去那里干什么？给一个叫吉米的小男孩签名留念后，我穿过后台帷幕找到约翰尼，他看上去一脸沮丧，我注意到原本应该人满为患的播映室里几乎没人。“真该死，电视台把我的节目组都抽调去采访一对什么外星人夫妇了！访谈节目只能暂时停一停，我会让助手通知你的！”


公爵的红颜知己玛丽和凯特

从侧门出去后，有个叫塔伦特的家伙在那里猖狂叫嚣，我一拳放倒他后，上楼发现突然停电了，紧接着警报狂鸣，有人喊着外星人大举入侵。看看，我就知道事情会变成这样。混乱中乘中间那座电梯升到68楼卡住，打开应急盒内开关，从电梯顶部出口爬出去，上楼来到公爵博物馆。有个叫菲利普的小子稳坐在公爵宝座上不肯让开，直到我帮他摁动旁边的自动摄像机留影后，这家伙才心满意足而去。我坐上公爵宝座滑入地下控制室，视频交谈中总统严令我不得卷入与外星人的冲突，12年前我与外星人的那场战斗虽然胜利，却几乎摧毁了整个美国，总统坚持认为这场胜利完全得不偿失，这次他们希望通过外交谈判来取得一个双赢的圆满结果。我知道我没法说服这个满脑子谈判艺术的呆子，我得准备战斗，这是对付外星人的唯一办法。

2.首战告捷

窗外有外星人的飞行器掠过，我徒手撕开走廊铁门击倒一只想爬进来的怪物，地板上散落的公爵铜像正适合用来砸扁它们的脑袋，健身房里有更多的外星人。什么，这些万恶的家伙竟敢偷喝我的啤酒！我拧开一听掉落的啤酒灌入腹中，胸中的怒火被酒精一浇顿时熊熊燃烧，挡路的外星妖孽们纷纷毙命在我的铁拳下。电梯井内一片漆黑，用F键打开墨镜的夜视模式后，四下出没的外星怪物宛如呆鸟一般任我宰割。穿过迷宫般的甬道和暗井，我潜入反应堆控制室，从外星士兵手上夺得一支突击雷射枪，将两枚能量棒插入反应堆启动塔，第三枚能量棒锁在隔壁杂物间里，我拿起遥控器操纵玩具越野车将它拱出门下通道口。将第三枚能量棒插入反应堆后，我在旁边大桶上找到一瓶内固醇，这是肌肉发达人士的最爱，尽数服下后力量与速度瞬间倍增，我仅凭一双肉


瞄准外星母舰开火

掌便将周围闪出的外星人打得血肉模糊。

走廊尽头的武器架上有M1991自动手枪，这东西爆头一枪一个准，但我更喜欢将怪物们打得奄奄一息后靠近徒手处决，那种感觉令我通体舒泰，大有消食化痰滋阴壮阳之无上妙处。

攻击电视台的外星人母舰悬停在大楼顶部，我爬上DHFG-3000炮台升到楼顶单挑这个庞然大物，母舰不停地放出小艇向炮台发动攻击，但我总能抢先击落它们，炮台的温度一直被保持在临界点以下，我持续轰击着敌舰激光发射器底部的紫色要害位置。终于，这艘该死的母舰爆炸了，坠入电梯井之前的刹那我依然没忘向它的残骸竖起中指。

3.迷你兵人

4个小时后，我躺在电梯井底的炮台废墟中悠然醒来。外星人仍在肆虐，公爵的使命尚未完成，我钻入通风管道落到摇摇欲坠的电梯顶上，下面有个尖叫的女孩，我赶紧扳下手动刹车反复减速，直到电梯稳稳停下。获救的女孩对我感激涕零，当我踏出电梯时却不慎踩到了外星人留下的缩小囊陷阱，伟大的毁灭公爵一下子变成了迷你兵人！连我那雄壮浑厚的男低音也变成了公鸭尖嗓，这太悲剧了！

小男孩吉米把他的电动玩具车借给我当座驾，我开着这东西一路横冲直撞，加大油门（长按鼠标右键）轻松冲上油画构成的坡道飞跃天险。连续几次高难度的惊险飞车表演后，底层一扇闭合的卷闸门挡住去路，我下车蹲伏爬过去，沿着赌桌和弹跳凳爬到开关处升起卷闸门。

上车继续行驶，前面的外星怪物越来越多，我灵巧地避开这些粗笨的夯货，一路展现的车技足以让舒马赫也自愧不如。最后赛车飞过一道火渊落地砸成废铁，我跳下车正好看到卷闸栅栏外的EDF士兵，他告诉我旁边的粒子放大器可以恢复我原有的体型。我推来行李车搭建垫脚台，从沙发上跳过去摁动电钮打开栅栏，然后一口气冲到玛丽和凯特中间的粒子放大器上恢复原形。我又变成了身材伟岸的公爵，美女们心目中的偶像！我砸开美女们身后的玻璃展柜拿到霰弹枪，楼上飞下更多外星人，在我放倒它们之前，这些恶棍绑走了玛丽和凯特。砸我的场子，抢我的马子，这么做简直是欺人太甚！

4.会见将军

扳开卷闸门从坐玩具车的来路返回，沿途一拨又一波的猪头怪和隐身突击兵轮番迎接，我手持霰弹枪杀得它们片甲不留。中央展厅有尊公爵大战外星人的雕像，操纵前台控制器旋转雕像并升高手臂，然后按鼠标右键降下周围的摩天大楼模型作为跳台，跃上雕像头顶，从手臂跳到二楼，EDF士兵告诉我格雷夫斯将军等着要见我。

穿过通风管道跳进布满激光地雷的暗道，击碎墙上灭火器扑灭燃起的大火。前厅里士兵们正在和猪头怪激战，大厅中央降下一个乘坐火箭飞行器的小Boss怪，它的火箭弹攻击对我毫无威胁，真正致命的是地面冲锋的自爆猪头怪。

打死小Boss后，我在前厅见到了格雷夫斯将军，他宣称要和总统划清界限保卫人类，目前外星人抢占了胡佛水坝，准备用发电机制造虫洞召唤援兵。另外它们把所有抓来的漂亮姑娘也关在那里，这个举动显然是针对我的报复行动，谁不知道本公爵号称是全球雌性灵长目动物的神圣守护者。


公爵变成了迷你兵人

格雷夫斯将军希望我夺回胡佛水坝，他派出EDF里数一数二的好汉迪伦前来助我一臂之力。迪伦也算是我的老朋友，虽然他一直在竭力模仿我，却始终无法超越我的高度。迪伦建议我穿上动力护甲应对即将来临的恶战，但我拒绝了，因为那种娘娘腔的玩意儿并不适合我的风格。

5.战争之王

EDF特勤车后有一把撕裂者三管冲锋枪，那是我熟悉的武器。街口涌出大量外星战士，我操起座式重机枪狠狠教训了一下这些无赖。高速公路上横七竖八躺满了倾覆的车辆，猪头怪和隐形战士们躲在暗处伺机偷袭。我和迪伦分手后炸开堵塞台阶的岩石，跳下高架桥落入巨型土坑，这里的EDF小队正遭受大批外星怪物的空降围攻，我优雅地闪避着密集弹雨，每次都奋不顾身地贴到敌人近前，让它们看清我的鼻毛后才扣动霰弹枪扳机。最

后它们的老大，一只体型比我略大那么一点的Boss——战争之王出来亮相，它猛烈的火力令人无法抵挡，我只能绕着中央的大土堆一边跑一边用火箭筒的锁定功能轰它。水塘和集装箱里都有备用弹药，最后我跳上Boss头顶拔下犄角插入它的眼睛，然后对准它的裆部来了一套毁灭组合拳，这大个子才算彻底被我制服了。



对战争之王不可正面硬扛

6.穹顶之战

迪伦从土坑旁的排水管道中冒出头来：“公爵，我们要尽快赶到穹顶去。”我知道他不会和我一路走，没办法，真正的英雄注定孤独一生。我独自走出排水管，跳过漏电的水塘，最后来到一处工地。两名建筑工人告诉我，早上有一只巨大的八爪怪物钻入公爵穹顶，它应该是造成地震的元凶。好心的工人叫来吊车平台送我上去，但他们却被随后赶到的外星人杀害，我用火箭弹和冲锋枪为他们报仇雪恨。

停车场夹层里不断涌出更多妖怪向我射击，最后，一辆飞出的红色跑车撞翻了吊车平台，我落地后拾起旁边箱子上的轨道炮逐个点杀公爵穹顶大门外的猪头怪。通向隔壁院子的集装箱太高，击毁下面垫底的木箱才能降低入口，从控制室屋后的梯子爬上房顶，跳下去取得弹药，还可以坐在复印机上玩一把恶搞游戏。

扳下墙上电闸后，外面出现大批空投敌人，一场激战后猪头怪们全灭，控制室也被推倒，我从窗口里爬出，扯开铁丝网门后进入地洞。前面的路断了，我把附近所有的蓝色桶都塞进红色集装箱，然后从翘起的箱顶跳到对面脚手架上。头顶上传来熟悉的尖叫声，两个外星人飞行战士抓着玛丽和凯特飞过，姑娘们，等俺来



悲剧跳票王

《毁灭公爵》自1991年诞生以来绝非依靠技术面因素走红，该系列与id Software超级引擎流作品的最大区别就在于：它有一位个性突出的游戏主角——公爵先生。说到个性这个词，那可是一个上不封顶下不保底的时髦概念，但偏偏在那个时代，叼根雪茄满口俚语骂骂咧咧、端着三管机枪横扫猪头怪的毁灭公爵就能赢得玩家的青睐。比起当时同类游戏中从头到尾仅有一双手掌出现的主角们，这样一位桀骜不驯到猖狂的人物确实有如鹤立鸡群。由此可以看出，《毁灭公爵》系列的核心不是硬件引擎，也不是光影特效，更不是剧情故事，而是毁灭公爵这位明星。1996年发售的《毁灭公爵3D》把这个系列的名气推到巅峰状态，那之后只要每两年保持一款续作或资料片面世，它应该能拥有比EA《模拟人生》更多的用户。然而，《永远的毁灭公爵》的开发时间居然长达14年，这是游戏史上迄今为止的最高记录，因此它在业界还有一个充满苦涩的绰号：“跳票王”。根据其合作出版商Gearbox的说法，这款游戏从项目初建到正式发售共投入人工工时达7000人工月，折算为583人工年，一块金字招牌就是这样被毁掉的。《永远的毁灭公爵》最初的本意是让毁灭公爵永远伴随玩家，但现在看来它更像是对毁灭公爵文化的道别。

作为一款纯粹的FPS，《永远的毁灭公爵》没有太多出彩的地方。端着枪炮扫射已经不再有激情可言，跳跃闪避各种致命陷阱毫无难度，游戏中的益智解谜也根本没什么挑战性，载具驾驶要素也是飞车耍酷的老套路，唯一还有点意思的是体型缩小设定，毁灭公爵和猪头怪们都能变成小如蟑螂的袖珍人，不是竭力闪避敌人踩来的大靴底，就是狞笑着疯狂踩踏渺小的对手。不可否认，毁灭公爵的男性荷尔蒙气息相当浓郁，肆无忌惮的激情杀戮，女性成为丰乳肥臀的性欲符号，这些个性特色十多年前还能充当亮点，放到今天难免会激怒女权主义和普世价值拥护者。笔者不知道有没有女性玩家会喜欢毁灭公爵，但《永远的毁灭公爵》发售后，仅游戏业界内的女性工作人员就已是恶评如潮，粗俗下流等指责不绝于耳。毁灭公爵其实没有改变，他依然是一个满脑子暴力杀戮和裸体美女的肌肉大叔，变的是这个世界，变的是玩家的口味。也许，我们真的要和这位昔日的明星永别了。



救你们！

山坡上有座吊车，但没电池动不了，我从吊臂爬到对面木架台，在小屋里找到了电池，但一艘外星人炮艇又来骚扰，于是我用火箭筒好好“犒劳”了它。

把电池塞进吊车动力槽里，坐上控制台升起吊臂，甩动铁锤猛砸左侧大楼墙壁，楼中埋伏的外星人纷纷落出，直到楼倒锤断。我把吊臂转到断墙口处，从吊臂上跳进大楼，刚走两步却不慎失足跌入虫巢。


甩动吊车铁锤强拆大楼

7.虫巢女王

虫巢里阴森潮湿，下坡那条道通向绝壁，只能往高处走，沿途布满巨卵黏丝，偶尔还会闪出恶虫飞兽挡路。用手指抠开几扇瓣膜门来到洞穴深处，许多被抓来的姑娘困在茧壳中发出痛苦呻吟。本公爵身为妇女之友，面对如此人间惨剧岂能坐视不理？附近有种靠近会自动打开的瓣膜弹射台，利用它我顺利飞到对面山壁。找到了玛丽和凯特，但她们的情况和死了差不多，没说上两句话就爆体而亡，从她们体内孵出的幼虫疯狂撕咬着我的鞋帮，我用霰弹枪轰掉这些垃圾，打定主意要让作孽的外星怪物血债血偿。


阴森恐怖的虫巢

虫巢洞穴里悬挂着许多EDF士兵的尸体，击落它们可以获得武器弹药。山道上有不断喷吐爆卵和蛛丝的悬浮脑怪，我轻松自如地利用石柱阻挡它们发来的抛射物，同时换上轨道炮和火箭筒予以还击。

万丈深渊拦住去路，前方峭壁上有一座弹射台，我利用它将遥控炸弹抛射到高处洞窟内，引爆后炸出开门所需的壳球，推着壳球下坡滚入激活孔中打开瓣膜门，消灭了一堆幼虫怪后我来到健身馆。

借助左上方洞内弹射台把炸弹扔到外面炸开大门，进入体育馆深处见到一只硕大无比的女王Boss，她会掷卵腐化幼虫，或口吐精神冲击波，或伸臂竖向劈砍。开始她始终以臂遮脸，我用旁边的弹射台把炸弹抛到她怀中引爆，被激怒的女王放下双臂疯狂进攻，好在周围有不少掩蔽物，两侧的弹药箱也保证了取之不尽的补给。反复拉锯后女王放出悬浮脑怪欲做垂死挣扎，我直接一发火箭弹把她轰趴下，三步并作两步跳上去扯出舌头，再一脚踢合上下颚让她爽到极点，最后我还是没忘竖起中指向她献上最后的致意。剧烈的爆炸中体育馆屋顶崩塌，临昏迷前隐约看到一艘EDF飞艇缓缓降下，我得救了！

当我醒来时发现自己在某个灯红酒绿的脱衣舞厅，有个身材火辣的妹子让我去找三件东西：爆米花、避孕套和按摩棒。楼上员工专用室内有未成品爆米花，用微波炉加热后即可；通过与男厕所里的自动售货机互动可获得避孕套；舞台后面的演员休息室里有很多铁皮柜，撬开其中一个可以找到按摩棒。凑齐道具后到楼上香槟室，妹子引着我来到包房里，我们对人体艺术和生命科学展开了一次极为严肃和客观的讨论。

8.大楼废墟

可惜好梦总是不长，枪炮和爆炸声又把我拉回现实。我还在那艘EDF飞艇上，枪炮手告诉我总统把这场灾难的责任推到我头上，声称是我先攻击了外星人，格雷夫斯将军命令我不要公开露面，同时尽快夺回胡佛水坝。

刚交代完任务，飞艇被外星战机击中坠落在大楼废墟里，我沿着盘绕外墙的巨大触手攀爬跳跃，不断有敌方战机和飞行兵反复袭扰，我用座式重机枪好好教训了它们一顿，还拿到破坏者导弹发射器轰掉了炮艇Boss。

前方断桥已无去路，我探头张望，不料被一名隐身的外星飞行兵扯下绝壁，危急中我死死抱住它并以老拳相赠，失控的飞行囊最后把


穿行于大楼废墟中

我们甩进了公爵汉堡店。

起身穿过布满触手的走廊来到休息室里，这里有个缩小囊陷阱，变小以后钻进厕所隔壁的电机室，踩到粒子放大器上恢复原形，然后闭合闸刀关闭电源。休息室里顿时一片漆黑，我砸开抵门的木梁回到外面，切换到夜视模式再次变小，从左侧沙发爬上洗手池，然后借助垃圾箱跳进电机室的夹墙缝中。沿着排气管爬到顶棚上，然后掉入走廊，恢复正常身高后走进汉堡餐厅却意外遭到偷袭，四处不见敌人，低头一看，哟呵，一帮迷你猪头怪！干掉这些讨厌的家伙后，我跳到隔壁餐厅再次变小，从柜台爬上触手钻进娱乐室。4个正常体型的外星人士兵破门而入，我竭尽全力干掉它们后从杂物间货架上爬进通风口。



漏电的积水厨房里需要跳跃技巧

厨房里积满了带电的水，我在锅铲弹跳台和果酱瓶中顶着迷你猪头怪的火力压制前行，将扫帚推倒后变成吊桥。跳过电视机顶下到最底层，击毙对面猪头怪后会掉落一只纸箱，从箱子跳到厨房中间，穿过煤气灶火，踩着面包和水中男人的尸体通过险境，按下烤面包机后乘坐弹跳的面包飞到食品架上，然后拉住挂钩滑到中央灶台的另一侧，踩面包从沸油边上过去，关闭电闸。被困在积水中央的女服务员获救后会打开储物间的门，我很快砸开通风口找到一条新路。跳出通风管找到粒子放大器恢复原形，沿着墙上舷梯爬到楼上露台，联系上EDF飞艇让他们赶紧过来接人。不过先来的可不是EDF，十多架外星人飞艇轮番赶来投放猪头怪送行，末了还有两只端坐飞行平台的Boss与我依依惜别。对那些胆敢冲上楼台的家伙，我发现用缩小枪外加大皮靴超度它们的灵魂实在是一种享受。

9.疯狂越野

格雷夫斯将军已彻底与总统决裂，他命令我不惜一切代价杀入胡佛水坝，摧毁外星敌人建立的虫洞，否则地球即将大难临头。我操控机载榴弹发射器猛轰高速公路上出现的敌人，因为敌人太多我们不得不改道二号降落点，但那里也有敌人，甚至还有运输船赶来，我用榴弹发射器抚平了整个世界的喧嚣后终于得以顺利降落。

在降落点停着一辆大脚四轮越野车，本公爵喜欢这样够劲的玩意，驾车驶入沙漠一路纵横驰骋，连飞几个坡后冲上高速公路，利用公路断桥的斜坡再次向世人展现我那惊天地泣鬼神的车技。最后让我停车的不是外星人，而是大脚车耗尽的油箱。我意犹未尽地下车扫平车后追来之敌，从屋顶跳进路边小亭获得燃油，加满后沿原路杀回，呼啸的越野车冲下高架桥进入一个叫鬼镇的地方。此处简直是车技考核中心，飞车跃沟有如家常便饭，这么折腾了几圈很快又没油了。

西部风格的小镇里鬼气森森，我还没站稳就看到了猪头怪等老熟人，片刻后镇上街道两侧又是尸横遍野，惟剩我矗立路中拈花含笑：“谁叫你们来惹老子的？”主干道尽头的谷仓里有燃油，我切换跳板放下梯子，爬到最高层拿到油罐，出来又少不得一番恶战。

从炸倒的广告牌冲上高速公路后，前面卡车上的猪头怪们大概知道我一路缺油，于是它们不停向我抛来红色油桶，可本公爵怎会将这点雕虫小技放在眼中，脚踩油门左右打方向盘轻松超车，落入山道后前面敌机空投火箭兵的同时还震落滚石，但我都毫发无伤地闯过去了，飞过大峡谷后越野车又没了油。我只身杀入矿区，搬开运矿轨道车上的大桶，推车登顶，拉闸冲过断崖拿到油罐，爬上头顶脚手架跳入另一辆轨道车，像玩过山车一般冲出矿洞，碾翻路上猪头若干，最后正好落在越野车前。加油完毕后再次施展飞车神功冲入对面洞内，出洞后遭遇更多敌人和滚石拦截，我临危不惧，最后甚至飞车撞毁敌战机。

从水边梯子爬上坝台后，我遇见了气急败坏的总统，他亲切问候了一通我的先人，然后匆忙登上飞艇离开。坝桥那头带着EDF战斗小组的迪伦已经等我很久了，他不知道一个人开车穿越沙漠是件伤神又费时的苦差。我们联手扫荡坝桥上的敌人，最后又遇上战争之王Boss，这回它带了不少飞行兵助战，不过仍然无法逃脱被我拔角插眼的命运。



公爵表演驾车飞越特技

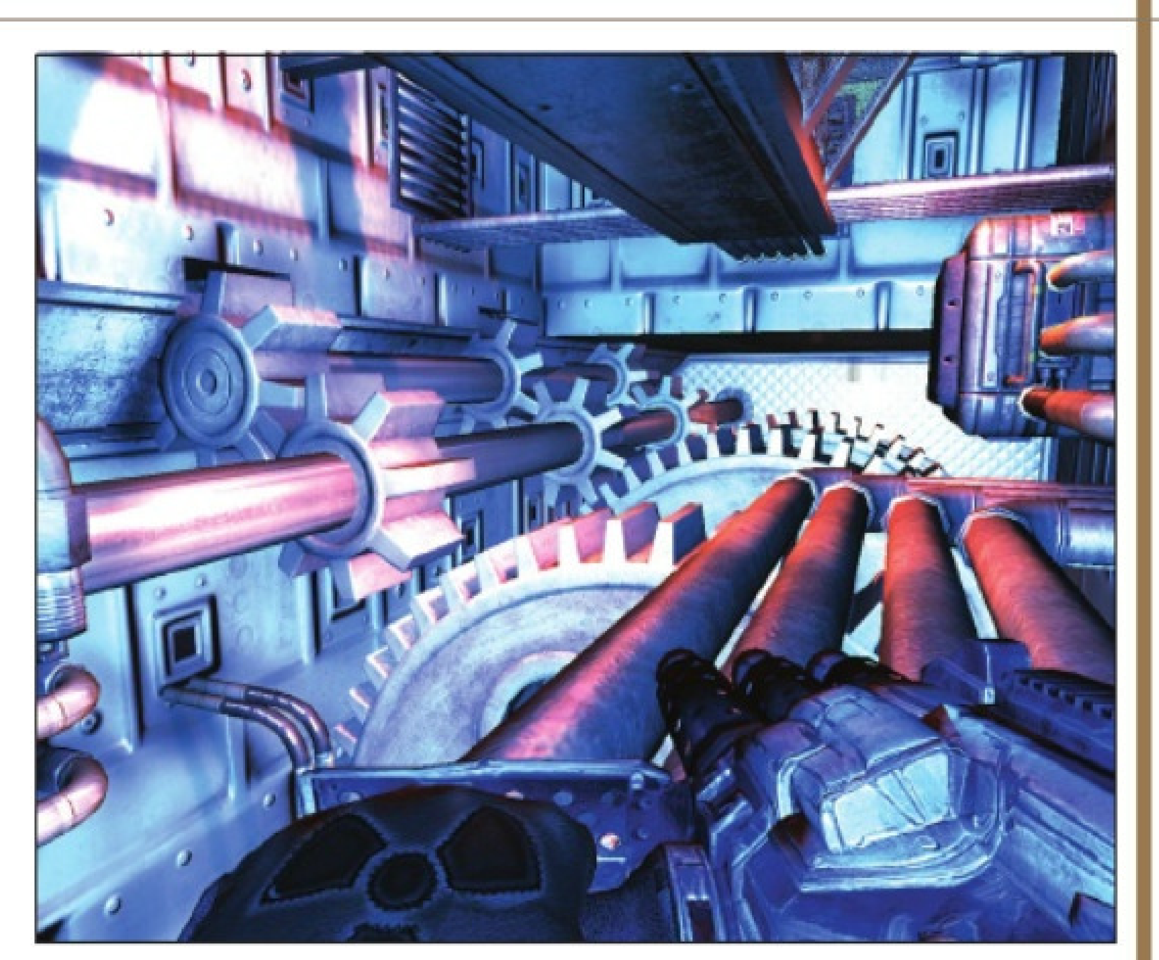
10.营救将军

血色虫洞染红了胡佛水坝的上空，格雷夫斯将军被外星人围困在发电机房附近，EDF的小伙子们都指望着我单枪匹马去救将军，他们殷切期盼的目光令我这样的绝世强者无法拒绝，为什么我的心肠总是这么善良？为什么我技压群雄却是个天生的跑腿命？我没有足够时间思索这些深邃的哲学问题，只能赶紧抓着吊

索滑下大坝。

进入隧道后可从争吵的维修工和EDF士兵身边获得冷冻射线枪，帮助维修工清理隧道内的外星怪物，工人会打开沿途的指纹门锁。蒸汽室里管道纵横交错，转动轮阀放出炽热蒸汽可以摧毁挡住道路的外星藤桩，有时还需要切换和转动排气管道，但这类谜题就我的智力水平而言几乎没有难度。

我知道自己一向很受欢迎，却从没想到在如此阴暗狭窄的巷道里也能受到外星粉丝们的疯狂追捧，近在咫尺的火箭弹对射绽放出无数犹带热情余温的碎肉。砸烂木条放下升降舷梯，爬上二楼没走多久踩到缩小陷阱，只有身体变小后才能真正体会到老鼠这种生物的可怕。当然，我很幸运，手上还有撕裂者冲锋枪和半打火箭弹。我用尽吃奶的力气拧开通风口螺丝，在管道中连滑带滚跌了个晕头胀脑，开枪打烂扫帚后启动风扇将我吹出顶部。射爆电瓶关掉风扇，在齿轮和弯管交错的顶层摧毁所有电瓶引发大爆炸。穿过通风管来到隔壁房间，踩上垃圾桶按动电梯开关后又遭到幼脑怪围攻。电梯里出来一位自称执法者的Boss怪，它手上的多管火箭炮着实厉害，但这家伙依然倒在我洋溢着内固醇和酒精味的拳头下。电梯里的开关位置太高，我不得已把外面的垃圾桶推进来，又找来个小盒子作垫脚台这才开动电梯。

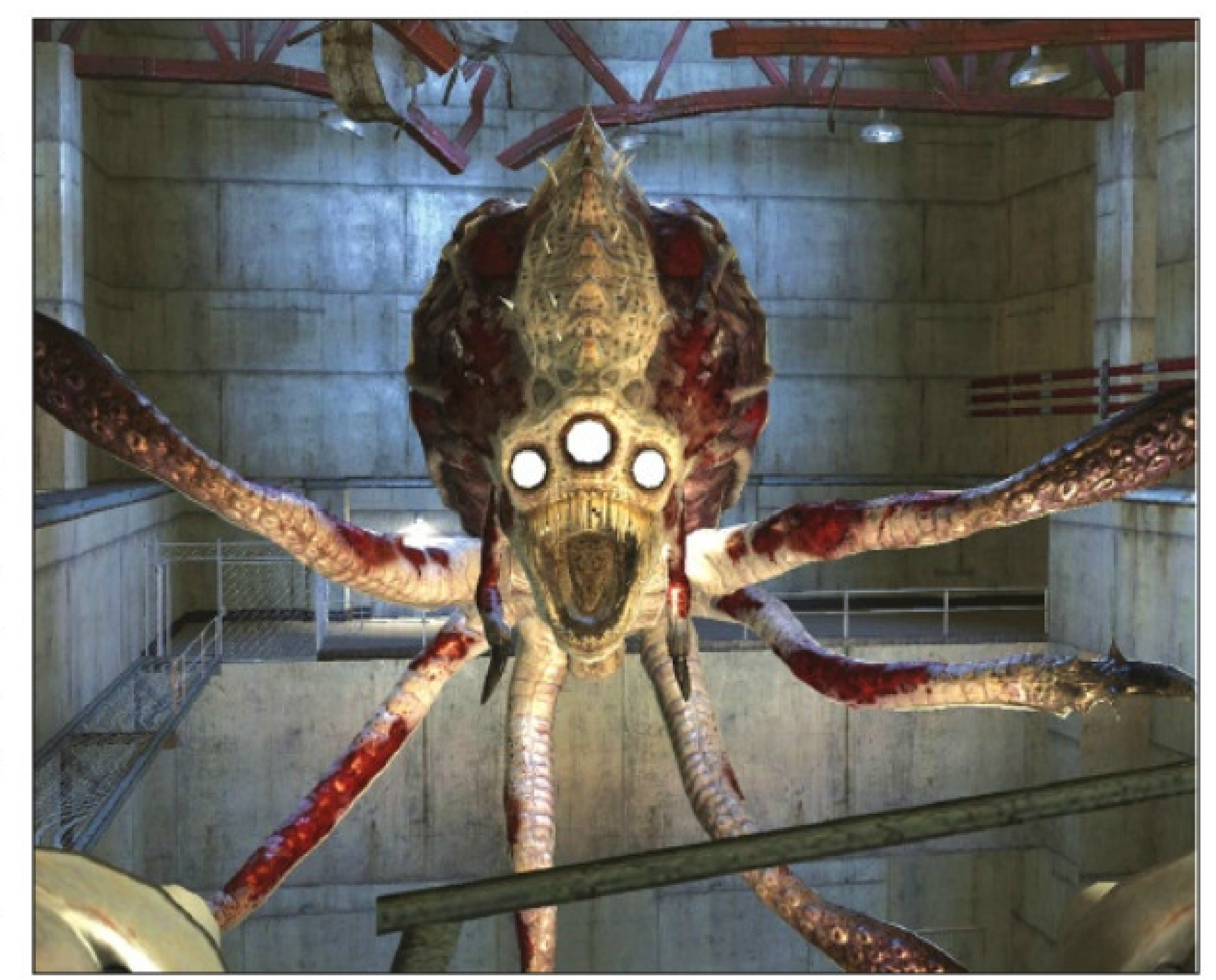

这里的齿轮机关充满凶险

砸烂挡路的木箱，我找到了粒子放大器，本公爵又恢复了魁梧身躯。工厂外面出现的脑怪居然会抓起油桶和箱子向我投掷，我收拾了它们后凫水渡到侧岸，这里有更多脑怪，最后还出来个脑王，这家伙抓起集装箱扔过来，我还之以重机枪的弹雨泼洒。脑王灰溜溜逃走后，我进入厂房大战猪头怪，猪哥们越发猖狂，远距离对射已经不够它们玩的，现在居然要疯扑上来索吻，我扣动霰弹枪的扳机，把它们从哪里跳来的打回到哪里去。

打开二楼控制室开关后，返回一楼降下叉车，以它为垫脚台跳上天桥，找来电梯进入胡佛水坝电机大厅后，我终于在侧屋中找到了格雷夫斯。将军告诉我，总统已经彻底崩溃。他认为切断大坝电源应该可以关闭外星人开启的虫洞，而这个光荣的任务只能交给我，他亲切地称呼我为美国最后的希望。我谦逊地谢绝了将军对我的评价，我应该是全世界人民的救星，早在12年前，如果没有本公爵的浴血战斗，地球早已停止转动。

11.关闭电源

我进入电机大厅，爬到最高处的吊车桥架上，有个脾气暴躁的老头为我开动吊车，四周很快出现大量飞行兵，那只阴魂不散的脑王又冒出来要和我决一死战，这次它带了不少强力小弟，它们能接住单发火箭弹并掷回。吊车右侧有个操作间，我躲在里面逐个收拾天上的脑怪，抽空也送几发集束火箭弹给脑王解馋。脑王被首次击倒后会发射电弧拖拽吊车，这家伙想要来个同归于尽，可我手里的破坏者坚决不答应。当脑王彻底变成一滩烂肉后，老头打开吊车地板门，让我从左边轨道上爬出去，最后跳入积满污水的电梯井。


脑王Boss的垂死挣扎

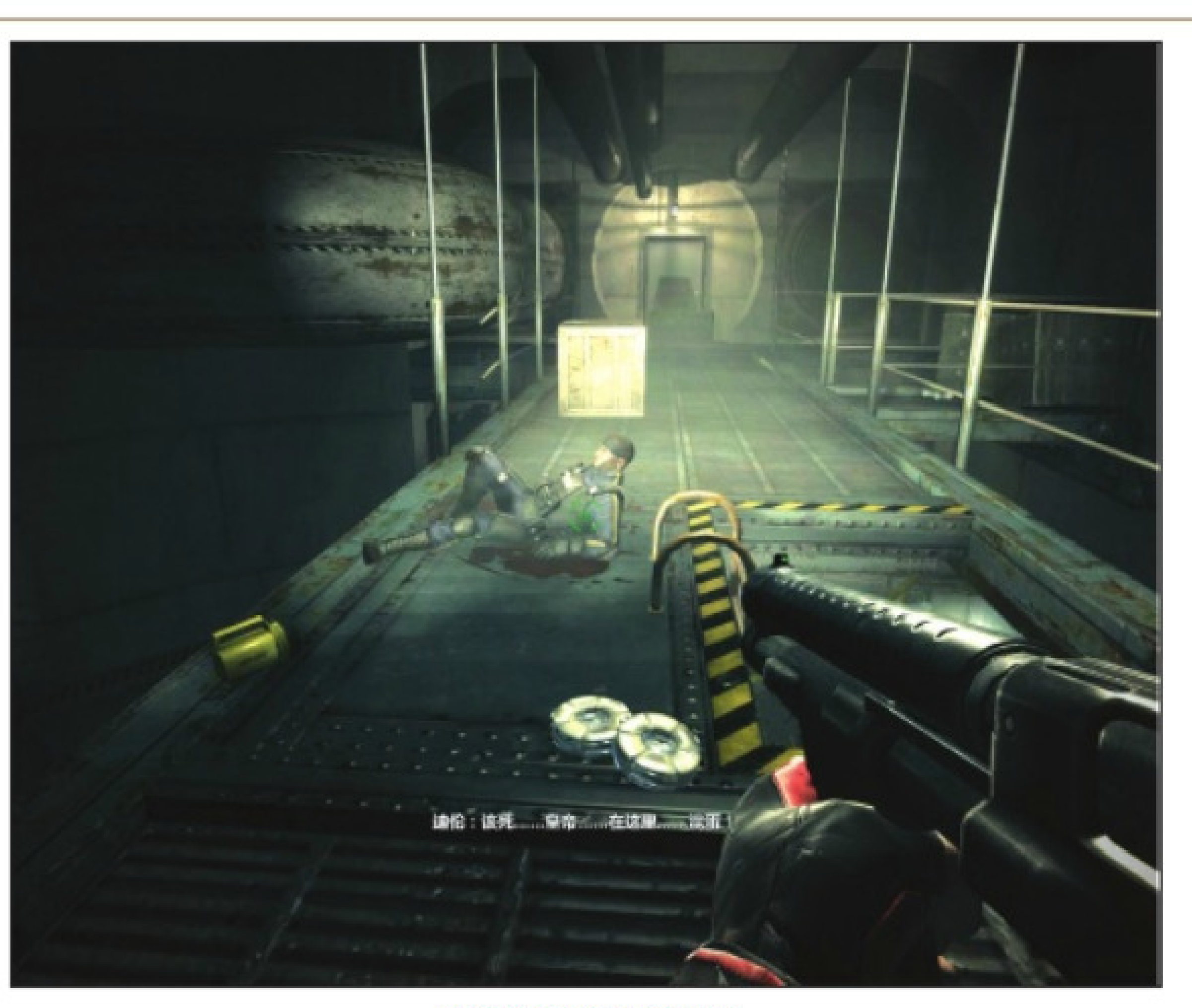
上岸后前面发现几座轰隆旋转的发电机，有的需要从顶部外星藤蔓上爬过去，有的需要推入杂物卡住电机才能通行。之后我潜入被水淹没的下层通道，泄露气泡的弯管接头让我有了喘息的机会。旋开密封铁门后小心穿过致命的电机叶片，但出口外面却埋伏着数量惊人的脑怪，我一鼓作气冲过去爬上铁梯，只要离开水下它们就拿我没办法。

隔壁传来震耳欲聋的咆哮声，一只身材高大的Boss怪与我隔窗对视，我微笑着向它招手：“等着我哦，亲。”前面又是几座电机，有个猪猡发射火箭崩塌了通道，我不得不打开夜视模式从侧面甬道绕过去，黑暗中当然少不了你来我往的混战。

沿着一条台阶甬道抵达地下深处，借助可推动的滑轮铁架台跳到吊臂起重机附近，周围高台上有沉重的金属桶，我开动升降式工程车（鼠标左键升高，右键降低）攀上爬下总共收集了4个金属桶投入吊臂这头的配重仓。两侧通道中杀出的敌人和最后登场的一对火箭飞行器Boss根本无法阻挡我前进的脚步，我沿着抬高的吊臂顺利跳到对面通道。

再下一层遇见一个仓皇逃命的工人，可惜他最终没能逃脱外星人的毒手，我穿过炸倒的铁丝网栅栏来到漏电水池。天桥上有个挣扎的身影：

“公爵，我是迪伦！”我跳过水面上的桥桩来到迪伦身边后，奄奄一息的迪伦告诉我外星皇帝也在这附近，他让我拾取旁边的两枚定时炸弹摧毁大坝，可怜的迪伦说完话就撒手人寰，也许下一部续集里他又会活蹦乱跳地出来？我爬下铁梯转动底层舷桥，关闭电源开关后跳入水中，拧动轮阀打开底部盖板，从气泡中补足氧气后向着更深处潜去。


找到了老战友迪伦

12.坝底爆破

我从排水栅栏裂口游出，这里是大坝底部，能见度极低，四周布满车船残骸和尸体。我只能沿着黄色管道缓缓向右移动，沿途的气泡点可补充氧气，前面有个巨大的圆形排水栅栏，在它的正中央可以埋设一枚定时炸弹。继续沿着黄色管道前进，拧开沿途轮阀会打开后续管道的气泡门，脑怪们开始出来捣乱，我没闲心在这险象环生的水下世界嬉戏，于是一通火箭弹把它们炸成碎肉丸子。

找到第二处圆形排水栅栏口安放炸弹后，一只可怕的能量水蛭Boss冲了出来，我一面左右侧移闪避它的扑击，一面慷慨地把剩下的火箭弹全部倾倒在它身上，最后我把一枚炸弹塞进水蛭头部的口器将它炸成几段大肉肠。之后我钻进水蛭藏身的排水管，管道尽头有个向上的出口，伸头出去居然冒出水面，空气，多么甜美的空气啊！可我还没来得及休息，四周的墙壁便开始震颤倒塌，我刚才埋放的定时炸弹已经爆炸，水坝底部的建筑就要崩塌了！

水从所有的缝隙里快速涌出，很快把房间淹没，我借助上涨的水面翻过铁丝网栅栏，然后一路狂奔逃命，挡路的猪头怪被我信手甩出的火箭弹炸得血肉乱飞。前方倒塌的天桥切断了逃生之路，我从旁边的红色管道绕过去，在漫长的环形梯道上不断滚下红色油桶，被它碰上不死也要脱层皮，可身后迅速涨起的洪水更是瞬间就能把人吞没。

桥又断了，我落到水中从铁梯爬上对面顶层后钻入排水管渠，跑着跑着听到后面传来雷鸣巨响，回头一看不禁魂飞魄散，洪水追来了！说时迟那时快，一股巨大的力量卷着我飞出大坝排水口，漫天的水花中我隐约看见整个世界都在这滔天巨浪中化作碎片……

13.皇帝之战

当我睁开双眼时，发现一位EDF士兵正在给我做人工呼吸。喂，老兄，那啥嘴对嘴的就不要了，这要是让我的女粉丝们看见还不活撕了你！我奋力推开士兵，却发现他身后站着横眉怒眼的美利坚总统。总统见我醒来当即破口大骂，他用尽了从幼儿园以来学过的所有脏话表达对我的无限愤慨，我在他口中一会儿是个嗜血成性的屠夫，一会儿又变成搬弄是非的跳梁小丑。从总统的语无伦次的怒骂中我只听清了一件有实际意义的事：他已经下令向胡佛水坝发射核弹，周围这一片地区很快就要化作灰烬。



迎战外星皇帝

最后一只巨大的独眼外星兽结束了总统慷慨激昂的演说，它从深渊里爬上来后把总统等人挨个捏成了肉酱，这哥们儿应该就是迪伦说过的外星皇帝吧，我看看手中仅有的一把手枪，再抬头望着武装到牙齿的Boss忍不住热泪盈眶：“哥，可以投降不？”回答我的是两发呼啸而来的火箭弹。我像只跳蚤一样在废墟平原上狂奔闪避，四周又冒出不少猪头怪，看来被包围了！奔跑中我连发数枪击倒猪头，然后迅速拾起它们丢下的火箭筒瞄准皇帝开火。皇帝果然不愧为皇帝，被我击倒并跳上头去扳断气管三次后才彻底倒下，此时一个熟悉的声音从头上传来：“公爵，快上来，核弹即将来袭！”格雷夫斯将军趴在一架飞艇舱门上向我伸出手臂，我毫不犹豫地飞身跃起抓住了他……

核弹摧毁了整个胡佛水坝地区，外星人入侵者灰飞烟灭，世界又一次获得了拯救。有谣言称本公爵已死于这次浩劫，但我在电视上的及时亮相令所有谎言不攻自破，我又回来了，和以前一样酷，一样拉风。

刚刚宣誓就职的新总统做的第一件事就是召见我，当然，我要在电视演讲结束后才能过去，没办法，本公爵已注定要像超人和钢铁侠一样终生守护美利坚，前方路上纵有无数艰难坎坷也无法阻挡我的脚步，只因我爱这片土地爱得太深沉…… P

林晓：“迟卉”这个名字对于喜欢幻想类小说的朋友来说应该并不陌生，她曾经是《科幻世界》的编辑兼主力作者。当然了，写小说的人才不管小说上的标签是科幻还是奇幻呢，所以迟卉写奇幻小说，当然也还写游戏小说。这不，她以《魔兽世界》为背景的游戏小说就要结集出版了——这就是“山口山”系列之《血精灵》！





诸神的挽歌

■四川　迟卉

祖尔德拉克，古老而又衰败的冰巨魔帝国，青苔和寒冷的气息从每一块石板上斑驳的缝隙中蜿蜒爬出，仿佛老朽而又不甘心就此沉沦地呼吸。在这里，巨魔们吞噬了他们信仰的自然诸神，以此来壮大自己，抵抗巫妖王，并攫取生存和战斗的力量。

此事的对与错，尚轮不到我们来评说。

沙莉妮·断齿将兜帽掀到脑后，锁甲链环彼此撞击，发出细碎的响声，一串冰花贴着她的披风落下，年轻的巨魔女祭司望着高大的冰巨魔建筑群，仿佛可以依稀窥见这个巨魔帝国昔日的繁荣。然而繁华已矣，绝不会再度重现，就像死者归于大地，不再重生——这个比喻似乎并不适用于她身边的那名同伴，索拉·霜刃冰冷的蓝色双眼散发着熹微的幽光，从严严实实的面甲后面透出来，这名脱离巫妖王控制的高等亡者——黑锋骑士团的死亡骑士奉命协助沙莉妮。两人一路同行而来，但是都不见得很愉快，同为部落成员的事实一点也没能让此次旅途变得轻松。

这不是他们俩的错，索拉在成为死亡骑士之前，是一名晨锋血精灵；而沙莉妮·断齿，在离开故园前往奥格瑞玛之前，是血精灵宿敌阿曼尼巨魔的祭司，也是祖金酋长的妻子——许多妻子中最小的那一个。

比起即将对付的敌人，这名同伴更让年轻的巨魔女萨满感到头痛不已。

此地是诸神沉沦之地，风蛇之神、猛犸之神、蝰蛇之神、熊神、龙鹰之神……自然诸神在此地的化身纷纷被曾经祭拜和信奉它们的祭司控制，被偷去力量、能力，甚至存在于凡人世界和诸神虚空的所有能量。

随着诸神沉沦，自然被无情地扭曲，呵护此地生灵的力量荡然无存，草木凋零，万物都随着诸神一同衰亡。

这样的做法堪比巫妖王——甚至比巫妖王还要愚蠢，亡者不需要生灵之力，而那些巨魔却将自己繁衍生息之地亲手毁去。

“我的这些族人，是因为失去了昔日的荣光而变得疯狂，还是一直以来都如此傲慢而又愚蠢？”

“走吧，萨满，不要发呆了。”索拉冷漠地说。死亡骑士冰冷空洞的声音令沙莉妮回过神来，她点点头，跃上自己的迅猛龙，两人一同奔向远方。

最后一位尚未沉沦的自然之神，雪豹女神哈寇娅，是这片土地唯一的希望所在。

这是一趟漫长而又苦涩的旅途。在雪豹女神哈寇娅的指引下，沙莉妮和索拉一同见证了猛犸之神壮烈的死亡，也亲手结束了熊神绝望痛苦的挣扎。每一次，当夺取神灵力量的祭司被击溃的时候，沙莉妮总是能听到某种悠远而又厚重的声音，在祖尔德拉克灰暗的苍穹下回响。

“那是什么声音？”索拉皱起眉头。

片刻的沉默后，沙莉妮开口回答，“那是诸神的挽歌。”

“哦。”

死亡骑士面不改色，翻身上马，沙莉妮跳上迅猛龙紧随其后——死亡似乎赋予了她的同伴一个坚韧如铁的灵魂，无论面对什么事情都无比沉静

从容。

她对这种坚强感到无比嫉妒。

杀戮、战斗，更多的杀戮和更多的战斗，诸神已然开口，向着凡人祈求握持利刃的双手。沙莉妮每每会从噩梦中惊醒，隐约看到自己指掌间鲜血淋漓，听到亡者啁啾哀哭。他们都在世界的彼端、灵魂的阴影里等待着她，她知道。

当哈寇娅将那枚灵魂符文放到沙莉妮掌心的时候，年轻的萨满祭司终于崩溃了。她软弱地跪坐在地上，呆滞地望着那枚符文。

只要念出咒语，它就将把他们送入阴影深处，那片灵魂的世界。在那里，亡者和幽魂都等待着他们的到来。



“怎么了？”索拉低下头，望着沙莉妮，话语里带了一丝不快——她知道，在那个精灵眼里，自己现在一定难看极了，站不起来，浑身发抖，而且还在哭泣。

“我……不敢……死者在那里，精灵，你没有见过那片灵魂的荒原……那些死者……我们杀死的每一个冰巨魔……都在那里！”

“我见过。”死亡骑士的声音第一次带上了一丝温和，“我见过那些亡者，那些死去的巨魔，和我身边曾经死去的许多精灵一样，他们献祭信仰，只为了换取力量——你应当怜悯他们，无需恐惧。我们将从他们中间走过去，然后原路返回。”

索拉弯下腰，冰冷的手指覆上沙莉妮掌心的符文，“走吧，萨满。”

她抬起头，鼓足勇气，唱起古老而又悠扬的咒文，阴影的门扉仿佛苍穹的幕帷，静静地覆盖下来，两人的身影悄然隐没其间。

灵魂的世界荡涤了一切纷繁的颜色，变得粗粝而又简单，深邃的暗灰和苍凉的浅白一笔笔涂抹了天空和大地。沙莉妮和索拉一前一后，小心翼翼穿行其间，生怕惊醒了沉睡的梦魇。

他们找到了风蛇女神的祭坛，几经周折，从女神充满怨愤和憎恨的灵魂里，取来这片土地最后的希望。

那是灌注了诸神灵魂力量的符文石，所有凋敝的神灵的精华都栖息在这块小小的石头里，静静沉睡在索拉·霜刃的指间。

“你的神灵。”死亡骑士把石头放在沙莉妮的手中，“我们走吧。”

女祭司的手指紧紧握住符文石，回答的话语叹息一样几不可闻。

“你不该来这里，精灵。”

迷惑的疑问尚未说出口，风声呼啸，一把长矛从背后贯穿了死亡骑士的身体。虽然索拉试图闪避，但也仅仅只是避开了要害，剧痛从右肩一直蔓延到他的胸口。

一只三趾的恶臭大脚踩在索拉的脸上。

“干得好，沙莉妮！”

粗哑的巨魔语，却带着人类的腔调，索拉迷惑地试图抬头看，但是刺入肩膀的长矛被用力插入地里，剧痛眩晕间，他只能看到一个独臂巨魔高大的灵魂投影——而在投影中裹着一个细小的人类躯体。

巨魔女祭司已经跪下来，深深低下头去。

祖金。

她永远不会错认那个灵魂的投影，正如同他第一次闯入她的灵魂视界之时一样，祖阿曼的酋长一直在此地等待着重生的机会。

“把诸神的力量给我，伟大的阿曼尼帝国将在这片冰冻的土地上重生。”祖金的声音浑厚低沉，在灵魂的影子里荡起一圈一圈涟漪。

沙莉妮的手指在颤抖，符文石在她的指掌间，流溢着跃动的光辉。她就是为此而来，祖阿曼崩毁之后，祖金灵魂的声音闯入她的视界，她奉亡者之命，孤身一人远走奥格瑞玛，奔赴北地，按照祖金的命令一步步完成整个攫取诸神力量的计划，趁着诸神衰亡之际夺取一切……

祖金说，到了那个时候，他将再度复生，并成为神。

真的……能够成为神吗？

沙莉妮抬起头，望着祖金的灵魂幻象，在那幻象深处，是一个弱小的人类躯体。是啊，人类……还有精灵，在衰败的帝国深处，祖金曾经痴迷于研究这些敌人的力量，他甚至在阿曼尼巨魔中开始培养奥术法师……

最终，他声称，如果要夺回昔日的荣光，就必须摒弃从前的信仰——乃至躯壳，来换取新的力量。

诸神凋敝，不仅仅是在自然力量之中，也在那些巨魔信徒的心里。

“祖金，我的酋长，我的丈夫啊，请你回答我一个问题……当巨魔不再被称之为巨魔，神灵不再被称之为神灵，我们换来的力量真的能够夺回我们昔日的荣光么？”沙莉妮昂起头问道。

“荣耀必定再临！”祖金咆哮着。

在他的脚下，被踏住的血精灵死亡骑士发出了模糊不清的嘲笑声，荣耀必定再临……多么熟悉的话语，多么熟悉的……渴望……就像那些日子里，血骑士索拉·天刃在太阳井面前、在恶魔和血精灵之中，听到的那些话语，为了荣耀和力量，为了骄傲和欲望……最终换来的是……

“谁的荣耀？”他低声问。

沉默仿佛黑暗的羽翼笼罩了四周，沙莉妮睁大眼睛，望着祖金的幻象——那幻象并无变化，但是在她看来仿佛突然缩小了……缩小了……最

后只剩下那个独臂的衰老巨魔，那个死死抓着生命和荣耀不肯放手的可悲领袖。

祖金咆哮起来，抓住插在索拉身上的长矛，拔出来，血肉四溅。他高高举起长矛，朝着精灵的眼睛刺下去。

就在这时，一头幽灵狼猛地撞在祖金身上，然后是第二头，第三头。

一只看上去更瘦小点儿的狼叼住索拉的领口，干净利索地把他甩到自己背上，一路狂奔远去。

把灌注了诸神力量的符文石交给雪豹女神哈寇娅之后，沙莉妮用力抖了抖头发，坐在正包扎伤口的死亡骑士身边，每一次变身成幽灵狼之后，她都觉得周身有一种被毛皮包裹的不适感，但是这一次，她晓得不仅仅是变身副作用那么简单。

“我……我没想过我会背叛他。”她的声音虚弱无力，“我现在该怎么办？”

“活下去，走下去，还能怎么办？”索拉轻轻笑了起来，“你选择了一条道路，但是不走下去，是没有办法知道结果的。”

“哦。”她轻声说。

营地的篝火已经燃起，不知何时，天空中开始飘落今年冬天的第一场雪，雪花纷纷扬扬落下来，沙莉妮伸手接住那些细小的冰晶，冰冷而又温柔，仿佛诸神的触摸。P

矿道鼠肉串

■四川 迟卉

诺莫瑞根陷落那一年，我们还都是孩子。

蒙提、尼普希、我，还有娜娜，4个孩子挤在一处狭小的坑道里，听那些石颚怪奔跑呼叫，吓得瑟瑟发抖。

那天早上，妈妈把我叫起床，推出家门，蒙提的爸爸已经等在我们家门口，我看到蒙提和尼普希在他身后对我做着鬼脸，尼普希头上还带着那顶滑稽的海盗帽子。妈妈什么也没解释，只是让我跟着他们一起走。于是我接过妈妈给我的背包，刚刚走出家门，妈妈突然又叫了我一声。

“舒尼！”

“什么？”我回过头，妈妈的表情很奇怪，就好像有什么可怕的事情将要发生一样。她跑过来紧紧抱了我一下：“跟着他们走，一定要照顾好自己，好吗，我的乖女儿？”

我不记得当时我是如何回答的，我被她的表情吓坏了。

接下来的事情一团混乱，我们拼命跟上蒙提的父亲那飞快的脚步，他去接了邻居家的娜娜，然后带我们走进一条狭窄的坑道。

如果不是清楚地知道自己身在诺莫瑞根，我一定认为这条坑道是地精或者石颚怪挖出来的。它粗糙不平，简陋之极，我们磕磕绊绊地一个跟着一个，年龄最小的娜娜累了，她抽泣着，于是蒙提的爸爸就拉着她的手匆匆忙忙地走，说什么也不肯停下来。

当我们绕过一个弯路的时候，突然看见前面涌来一股绿色的烟雾，烟尘里回响着石颚怪恶心的叫声。

“往这边跑！”蒙提的爸爸大喊一声，我们赶紧拐进一条更狭窄的坑道，没命地奔跑。突然他把我和娜娜往前一推，拉下了坑道的闸门，我们4个孩子被关在了门的这一边。

“听着，蒙提，照顾好弟弟和女孩子们！”蒙提的爸爸高声喊叫：“不管听到什么声音也不要出来，除非有人来找你们！”

他响亮的脚步声远去了，一群石颚怪的呼号声紧随其后，越来越远，越来越远。

不知道为什么，我晓得他不会再回来了。

娜娜一直在哭，我把背包里的面包拿出来给她吃，我们挤在一起，哭、吃东西、发抖，或者跑到角落里去解手。坑道里的气味变得难闻起来。不知道过了几天，这里听不到诺莫瑞根中央那口大钟的声音。

“没有吃的了！”蒙提的声音里透出一点恐惧，他把背包倒了个底朝天，空荡荡的。

我们翻遍了每个人的背包，没有，没有，没有……昨天娜娜把最后一点水也喝光了，她现在躺着半块毯子上，啜泣，浑身发烫。

蒙提和我决定出去看看，但是那扇闸门不知道为什么卡死了，我们把全身力量都压在控制杆上，它却纹丝不动。我们只能沮丧地回到尼普希和娜娜身边。

“娜娜，我给你讲海盗的故事！”尼普希把那顶滑稽的破帽子带上，跑到娜娜面前：“从前，有一个海盗，他叫尼普希船长！我们要起航啦……”

尼普希的故事让我们不再哭泣，但是却没办法找到食物，也没有办法离开这里。又不知道过去了多少时间，娜娜睡着了就再也没有醒来。

“我是船长！我命令你起来，娜娜水手！起来！跟我说话！”尼普希疯狂地哭喊着，直到我和蒙提把他从冰冷的娜娜的尸体上拉开。但是他一直一直重复着那句话。

“我是尼普希船长，水手娜娜，我们要起航了！”

“我是尼普希船长，水手娜娜，我们要起航了！”

……

“咣！”

金属撞击声吓了我们一大跳，我和蒙提爬起来，摇摇晃晃地朝着闸门那里走去。又是咣当一声巨响，一把锤子砸开闸门，一个年轻侏儒探头进来：“喂！有人吗？”

我们放声号啕大哭。

这个侏儒说自己叫哈格尔，是来寻找诺莫瑞根的幸存者的。尼普希还小，他一直念叨着船长和水手，但是

我和蒙提已经明白了。哈格尔告诉我们说：诺莫瑞根不能住了，我们要离开。

“去哪儿？”

“铁炉堡。”

我知道铁炉堡，我和妈妈去那里和矮人们做过生意，他们的烈酒闻起来很香，可是妈妈不让我喝。

“哪，先吃点儿东西，有了力气才好走路。”哈格尔从背包里掏出几串干肉，我们狼吞虎咽地吃了起来。

“这是什么肉？”我含糊地一边嚼着肉一边问。



“坑道鼠肉串。”哈格尔甩手丢出一把飞刀，我听到“吱”的一声，他走过去，回来时候手里又提了一只老鼠。他非常熟练地剥皮，洒盐，然后串起来打包。“我在这里出出进进走了至少一个月了，送走七八批幸存者，自己背的干粮早就吃光，不过这玩意儿很不错。”

“你是个战士吗？”蒙提看着哈格尔腰间的两把精美的锤子，羡慕地问。

“战士？”哈格尔大笑起来，“不，我是个盗贼、刺客、偷偷摸摸的坏蛋，但是只有偷偷摸摸的我才能出入现在的诺莫瑞根。”

于是我们吃饱了之后，蒙提拉着哭哭啼啼的尼普希，哈格尔拉着我的手，悄悄地、偷偷摸摸地走出了诺莫瑞根。

“哈格尔。”我们和他告别的时候，我对他喊道：“我也要作一个盗贼！”

“小丫头。”他咧嘴一笑，“你还早得很哪，去暴风城训练几年吧。”

于是我就拖着蒙提他们一起去了暴风城。

尼普希再也没有好起来，他总是呆呆的，碰到人就给他们讲尼普希船长和水手娜娜的故事。蒙提一面照顾他，一面和我一起接受间谍训练。我希望像哈格尔那样成为一个使用战锤的盗贼，然而第一次尝试直接导致我细瘦的手腕脱臼。

“舒尼，女孩子还是用匕首吧。”导师对我说。而我很不情愿地接过那对小刀。

哈格尔每隔几个月就会来一次暴风城，他的身上总是带着淡淡的辐射尘的味道，我猜他也许又救出了一些诺莫瑞根的人，也许又经历了一场偷偷摸摸的伟大的战斗。他偶尔会来看看我和蒙提，给我们带来一些矿道鼠肉串。而那天就是我们3个孩子狂欢的节日。

“等你们从盗贼训练学院毕业那天，我一定来为你们庆祝。”哈格尔对我承诺。“你们毕业了打算作什么呢？”

“我要去地铁卖矿道鼠肉串！”蒙提得意地说：“我和导师已经计划好了，地铁人来人往，是情报和信息最多的地方，我喜欢动脑子搜集情报，而且这样还可以照顾尼普希！”

“好主意，你呢？舒尼？”哈格尔笑了起来，转头看着我。

“我想和你一样去诺莫瑞根。”我回答。

哈格尔的脸猛地沉了下来。“那可不是一个好主意，舒尼。”他瓮声瓮气地回答，猛地一转身，大步走开了。

“我不是小孩子了，哈格尔！”我对着他的背影叫喊，但是他的背影像石头一样弹开了我的话语。我本来想告诉他：我长大了，不再是他从坑道里带出来的那个小女孩子了。我现在是盗贼舒尼、刺客舒尼，哈格尔，我想成为你那样的人……我想嫁给你。

哈格尔没有来参加我和蒙提的毕业仪式，我想他一定是生我的气了。蒙提就像他计划的那样带着尼普希到地铁里叫卖矿道鼠肉串。他的生意收入和他的情报收入一样丰厚。而我继续为暴风城和铁炉堡服务，暗杀、行窃、游走在阴影里。埃林·提亚斯，我的朋友告诉我：盗贼拥有不求回报的光荣。

直到那一天，我被派去诺莫瑞根进行救援。在一群麻风侏儒里，我发现了哈格尔。

我不顾他的吼叫、咆哮和殴打，强行把他带回了铁炉堡。他一路上一直咒骂我的愚蠢，他说我会和他一样沾染上辐射尘，和他一样瞎掉残废掉。他的头脑已经不是很正常了，但是至少他还记得我是舒尼，记得我这个傻女孩。

再后来，我接替了哈格尔的位置，组织了几次对诺莫瑞根的突击。我们抢救了一批设备，干掉了很多石颚怪。我现在和哈格尔一样，带着辐射尘的气味、包里装满矿道鼠肉串，出入在我们曾经的故乡里。当我累了的时候，就会回去暴风城休息一下，然后去找蒙提和尼普希。我把哈格尔拜托给他们照顾。

我的喉咙已经因为辐射变得嘶哑，因此我很少说话。我的队友们开始叫我“沉默的舒尼”。辐射尘侵蚀着所有试图收复诺莫瑞根的先遣队员，总有一天我们也会变成哈格尔那样。是的，我知道。

但是我现在压根不想去思考这个问题。我常常和蒙提、尼普希，还有哈格尔聚集在地铁里，偷偷地在没人注意的角落升起一小堆火，烤几根矿道鼠肉串。地铁里人来人往，熙熙攘攘。而我们在最喧嚣的地方，分享只属于我们自己的宁静，幻想着有一天，我们可以真正回到我们的诺莫瑞根。P

仙剑大软玩家姚仙见面会特别报道

■本刊非八卦记者 MerlinPinkstaff、Enigma、bluesky、浮云、魔之左手

2011年8月26日下午，连续多日阴雨的北京天空奇迹般地放晴，“仙剑大软玩家姚仙见面会”在大众软件杂志社编辑部的会议室举行。

报名参加活动的读者玩家非常踊跃，甚至有位读者害怕自己的问题无法被抽中而以多个不同的身份给我们发来邮件。

见面会开始时间是下午2点整，不过才1点半就有读者陆陆续续前来报到了，独身前来的拖家带口的什么样的都有。看这两位，自带海报，刚1点半就到达编辑部，在签名板签名后留影，还不忘“V”一下（图1）。



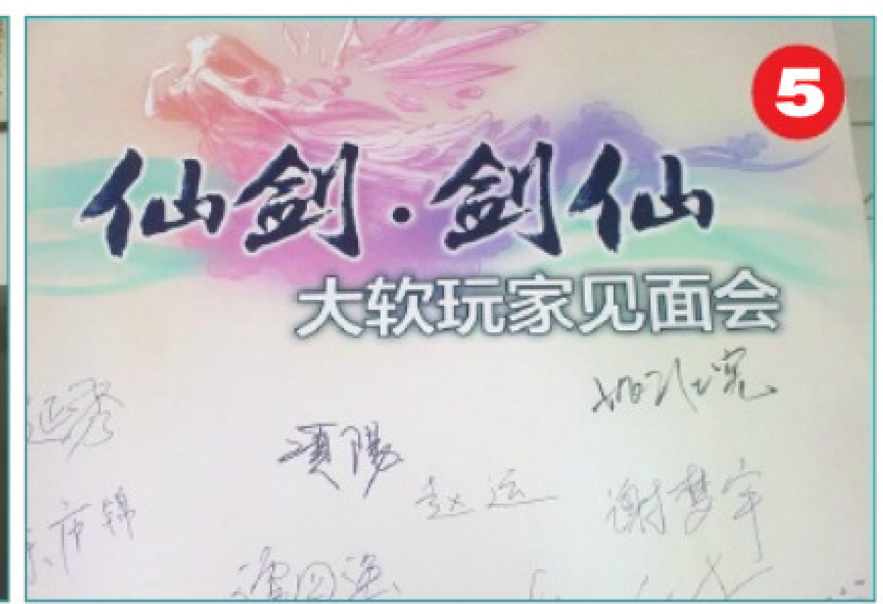
见面会开始前，第一批刚从印刷厂出炉的2011《大众软件》“双剑合璧”增刊作为礼物分发给到场的读者。看把这位乐得，连在一旁偷拍的某虾都没注意到，被其抓拍到了如此丰富多彩面部表情的……脸（图2）。



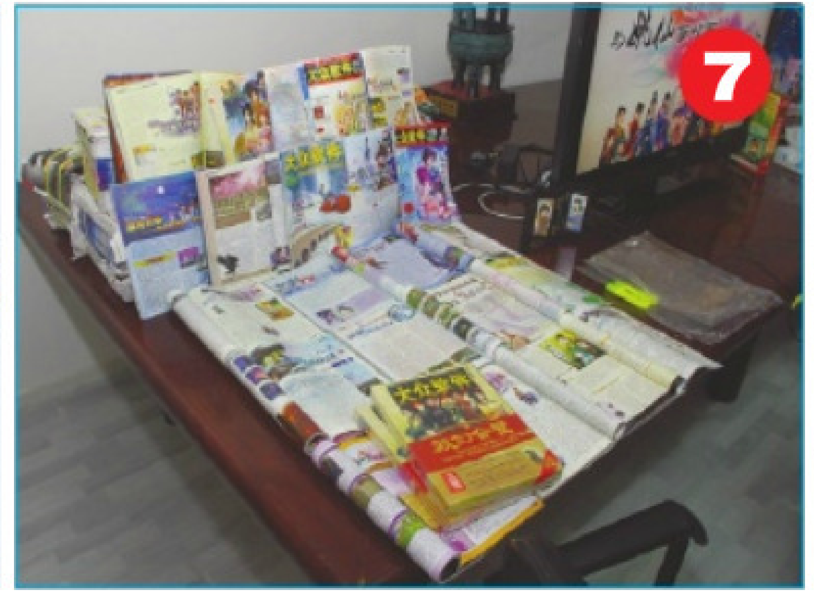
会议室里正在热烈讨论着“仙剑”的很多问题。大家难得来一次大软编辑部，更难得能见到姚仙，还能认识周围的朋友。终于，2点15分的时候，姚仙携同“仙剑五”的主策划栾京抵达了编辑部。姚仙初次来大软的新家，自然先到编辑部里参观了一番（图3），还得到了本刊刘社长的亲切接见和交谈（图4）。会议室众人见此情景一阵骚动。姚仙参观编辑部的空隙，小编们偷空拍到了展台上引得很多人流了一地口水的大软历年与仙剑有关的杂志和历代仙剑游戏，还有崭新的“仙剑五”（图5、6、7、8）。











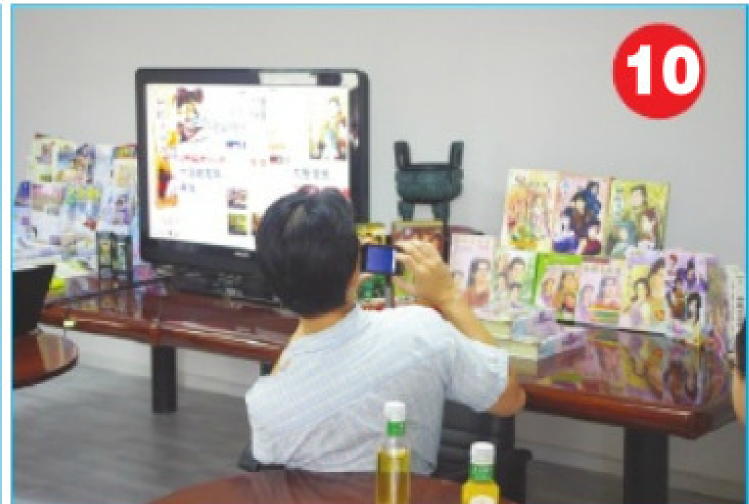


2点30分，主持人Suki姐姐宣布见面会正式开始。首先，Suki向大家介绍了姚仙和《仙剑奇侠传五》主策划栾京。刚聊到“大软”，姚仙就说到：“《大众软件》算是我买的第一本电脑类的杂志。”从1995年到16年后的今天，“仙剑”系列走到了第五代，“大软”也变成了现在的全彩杂志。16年间的各种经历、各种波折说不清道不明，不过汇集到一起就是3个字：你懂的。

好不容易见到姚仙一面，自然有许多问题想要问问姚仙。这不，一位女玩家就问到：“为什么李逍遥在40岁的时候就能抱孙女了呢？”顿时会场沸腾，连姚仙也忍不住大笑起来：“其实在古代，16岁左右就结婚的很多，那么算起来40岁左右能抱上孙女是很平常的事了。当然，在现在看来会觉得不可思议，不过我们不能完全以现在的观念去理解古代以及‘仙剑’这样的古装游戏里的一些事情。”

会场的气氛很快达到高潮，要求提问的读者举手如林。这整个就是一新闻发布会的阵势啊！以至于Suki最后不得不“忍痛”将自己的提问机会让给了到场读者。


9


10


11

为什么只有读者提问呢？这不我们也特地请姚仙向大家提问。姚仙想都没想就开口问到：“怎么才能扩大国产单机玩家的用户群，怎么才能让更多不玩单机的玩家加入到玩的行列里？”剧情、销售还有战斗等等，在场的读者玩家们从各种角度向姚仙提出了自己的想法。不过让大家都没想到的是，一位读者成功地将“姚仙向玩家提问”转换成了“玩家再向姚仙提问”，不经意间变成了姚仙在回答这位读者的提问。攻防转换颇令在场人员耳目一新。

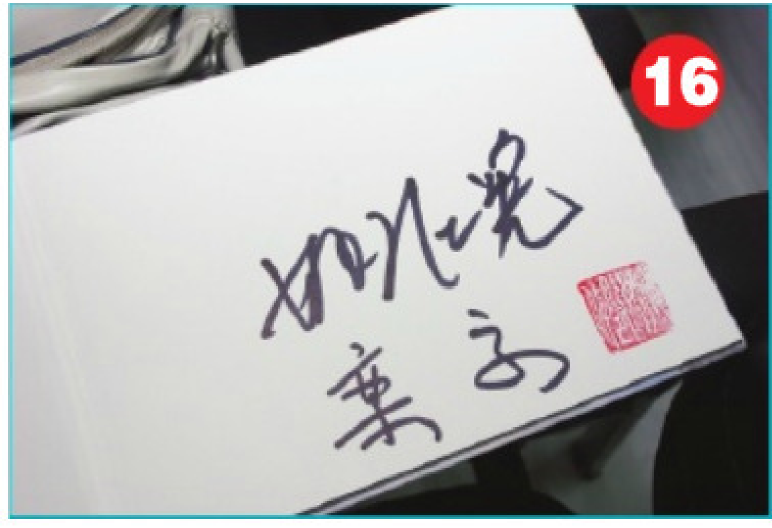
远道慕名而来，亲眼见到了姚仙，怎么可能不向姚仙要个签名作为留念呢？正好在此之前，“大软”向姚仙赠送了一件礼物——“姚仙”印章一枚。于是，大家备好了笔、盒、书、本，众编辑也趁机混入了人群中……（图9～20）


12


13


14


15


16


17


18


19


20



见面会后，兴奋的读者还有“浑水摸鱼”的小编与姚仙合影留念，看看大家，都是满载而归啊。“仙剑16年，大软16年”，愿“仙剑”与“大软”能一起走向更加美好的未来！（图21）P


21

林晓在线

林晓：“游戏剧场”栏目制作的“山口山”系列小说一共有3本，第一本《宅十三》和第二本《圣光出鞘》已经在上两期杂志中向大家介绍了。这一系列的第三本《血精灵》，作者是迟卉——毕业于华东师范大学，客居成都的东北MM，属鼠，爱猫，爱写作，爱看书，爱《魔兽世界》，爱多重身份，“黑小猫”写奇幻，“迟卉”写科幻，“Soulaxia”写《魔兽世界》游戏同人。

迟卉的作品，2009年“游戏剧场”登出过几篇，本期剧场也刊登了她的两个超短篇。大家可以从中领略到她语言的魅力，以及讲故事的本领。

“山口山”系列《魔兽世界》同人小说第一辑No.3

血精灵

作为艾泽拉斯大陆上最不幸的种族，血精灵在短短数年内先后遭遇了天灾军团入侵、魔瘾堕落和太阳井战争等一系列灾难。每一次当他们试图从废墟中爬起来的时候，都会再一次一头闯进更加绝望的灾难里。

《奎尔丹纳斯之血》讲述了跟随太阳王凯尔萨斯的血精灵战士们是如何面对他们绝望的最后一战，这些以血为名的精灵身披荣耀战斗到了最后一刻，但历史给他们的评价却和他们所信仰的截然相反。最终，他们被无名地埋葬了。

《血的歌谣》讲述的是一名血精灵死亡骑士和一名退役血骑士士兵之间的故事。他们的家园已成废墟，荣誉荡然无存，前路漫漫，但他们必须身披戎装再次上路，因为责任仍然在身，不可轻忘。他们前往冰天雪地的北境，去尝试着面对自己的命运。

《冰川的双翼》则是关于一个血精灵家庭的故事，战争使这个家庭支离破碎，战争又使得这个家庭看到了全新的希望。但血浓于水的姐妹最终为了爱和希望而分道扬镳，一个决定活下去，而另一个则决心拥抱死亡。

书中的其他短篇，则分别讲述了艾泽拉斯大陆上不同种族在同一场席卷世界的战争中的悲欢离合。



血与歌，霜与剑

■四川 迟卉

“那么，你还会写吗？”把这些故事集结起来的时候，Galanhad曾经问过我那个问题。

“为什么不？”我反问。

2006年到2010年，4年时光，我把相当多的时间挥洒在那片名叫“艾泽拉斯”的大地上，它离我是如此切近，几乎可以触摸到生活在里面的那些人的足迹，感受到他们的呼吸。



赠品：艾泽拉斯地图大海报

真正迷人的，并不是那些魔法、怪兽和战争，而是在这个世界里被名为“命运”的东西，扑动着黑色的羽翼降临到每个人的头上。

嘿，只是个游戏，不是吗？

是的，正因为只是个游戏，所以才有了这一片轻盈的土地，灵魂和躯体都从其上起飞。在这个世界里，命运没有凡俗的枷锁，大路上飞驰的骏马也不会被裹入滚滚红尘，每一个生命都专注地享受每一秒钟的欢乐，将战争演绎成绚丽的史诗，将往事涂抹成华彩的画卷。

正因为如此，那些战士的命运，才能盛开得肆无忌惮，凋零得光艳灼人。

血与歌，霜与剑。

我试图讲述那些男人，女人和他们的故事，就像一个拙劣的诗人试图用文句来描述穿越天空的流星那燃烧的轨迹。

如果你曾经前往艾泽拉斯大陆，那么当这些故事发生的时候，你在那里。

如果你不曾前往，我希望这些故事可以带你前往那里。

愿你飞翔，和我的故事一起。



读者来信

■珠海 徐健君

bluesky：8月8日，北京奥运纪念日，编辑部迎来了两位特别的读者。父亲陪着儿子不远千里从深圳乘飞机来到了北京，就为了满足儿子“到大软编辑部来看看”这么一个愿望。过了一些日子，我们就收到了这位家长的来信。

2011年的8月8日，浩喆终于来到了他梦寐以求的地方——《大众软件》编辑部，受到了编辑部很多编辑记者的热情接待，谢谢你们！

说起这次拜访《大众软件》编辑部的事儿，还得从他上小学三年级说起。

现在的孩子们，从一出生就开始接触了各类电子产品，慢慢就都无师自通地学会了上网。我的孩子也不例外。在他小时候，我就发现他对手机、电脑啊很感兴趣。从小学三年级开始，每次经过街头的报刊亭，他总是要站在那里选择自己喜欢的读物，而《大众软件》则慢慢成了他每次必选必买的杂志。这么小，能看懂这本相对比较专业的期刊么？我有些怀疑，但还是答应他买下来回家去看。回到家，好家伙，啥都不干，就坐在那里专心地翻起这本新杂志了。

导致我决定给他订阅《大众软件》的是一件发生在我身边的事情。

我的一个朋友因为一直反对孩子玩网络游戏，有一段时间他孩子半夜偷偷出去到网吧玩，凌晨再悄悄回家，后来被我朋友夫妻俩发现，恼火得不行，很是无奈。这件事促使我思考今天我们如何对待孩子们迷恋网络、喜欢电脑游戏这个问题。我的工作性质让我明白：未来，将是移动互联网的时代，我们的孩子不可避免地要使用互联网生活、娱乐和工作。不会上网，在如今就和文盲没啥区别。堵，是堵不住孩子们接触电脑、接触互联网的渠道的。大禹治水的故事告诉我们：解决问题不能靠堵，而应该靠疏通，通则不痛。

于是，我说服家人，把家里的电脑配置到很高级别，经常打开电脑，登陆互联网，和浩喆一起浏览网页，告诉他网上哪些是好的信息，哪些是不能看的信息。电脑游戏，我也和他一起分析，对那些过于暴力血腥的，为什么不要玩。一些游戏我陪他一起玩，一起分享成功的滋味。

这些还不够，我决定和浩喆一起去邮局订阅了一年的《大众软件》，这时，他刚刚上小学四年级，杂志里的很多信息、很多编辑的文章还有很多观点对他启发很大，影响也很大。他班上对电脑和互联网的知识普及，主要是靠他宣讲，这也让他成为了班上的电脑权威，让他很是自豪。

孩子们看待互联网和网络游戏的态度有了变化，不仅仅是喜欢玩，而是更多地有了比较有深度和广度的理性思考。

过了这个暑假，浩喆马上就要上初三了，考高中的压力很大，但是，我坚持让孩子快乐成长。学习也要有内在的动力去学，怎么才能激发他学习的内在动力呢？我问他这个暑假有什么心愿？他说如果可以的话，很想看看《大众软件》编辑部的这些编辑们，问他们一些问题。



兴奋的浩喆在编辑部大门留影

于是，我决定这个暑假就带孩子去北京，去《大众软件》编辑部，和他心仪的编辑们见面交流。结束拜访后，浩喆很激动，告诉我说以后有空他还想来编辑部，以后想考北京的大学，这样，可以经常去《大众软件》编辑部做客。

我们陪伴孩子成长的阶段，如果说在预防互联网和网络游戏对孩子的不利影响方面有些收获和心得的话，我觉得家长的态度是关键，而《大众软件》则是我们家长的专业参谋和智囊。内和外共同的引导，让孩子逐步走上了健康的思维轨道。

因此，借此机会，非常感谢《大众软件》杂志社。谢谢接待我们的各位编辑，谢谢你们的耐心解答！

哦，对了，我的孩子在返程的路上告诉我，大众软件杂志社这么远，这么僻静，才是做学问的人待的地方，耐得住寂寞的人才能真正写出好文章！共勉！祝大众软件越来越好！

快评

读了9月上杂志的《今夜，我们说仙五（一）》，“仙五”的剧情好不好，众说纷纭，我只代表个人感觉，我个人是不习惯这样的感觉。有可能是因为我玩得比较多，或者说年龄大了点玩到的就是“仙三”“问情篇”和“仙四”，所以对工长君的仙侠类风格比较偏爱。现如今仙五有很大比例是偏向武侠类的，从刚开始的剧情就不是很受用，不过我不敢以个人的喜好给他下评价，只能说青菜萝卜各有所爱。（**软粉 司徒弘**）

bluesky：剧情是“仙剑”这样的游戏的根本，没有好的剧情是无法吸引玩家的。但众口难调，不可能写出适合所有人胃口的剧情来。就像姚仙在见面会里提的问题那样，如何才能抓住更多的玩家？这不仅仅是“仙剑”要面临的问题，也是所有游戏开发商需要考虑的问题。

你正在看的这本杂志，有什么感受请立刻告诉我。你可以发送Email到bluesky@popsoft.com.cn，也可以写信寄给：北京市100143信箱103分箱 读编往来栏目收。你还可以到我们的主页：http://www.popsoft.com.cn写下你的想法。登上杂志的快评会得到我们的一点小礼物。P



热门游戏排行榜

截止日期 2011年9月15日

单机榜



排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
1	魔兽争霸Ⅲ冰封王座	BLIZZARD	2003	2517



排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
2	愤怒的小鸟	Rovio	2011	2439
3	古剑奇谭	上海烛龙	2010	2355
4	仙剑奇侠传四	上海软星	2007	2297





排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
5	轩辕剑外传——汉之云	大宇	2009	2201
6	仙剑奇侠传	大宇	1995	2138
7	孤岛危机2	Crytek Studios	2010	2047
8	刺客信条	Ubisoft Montreal	2008	1980
9	国土防线	Kaos Studios	2011	1897
10	使命召唤——黑色行动	Treyarch	2010	1864

网游榜





















排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上线日期	票数
1	魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005	2634
2	剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009	2594
3	龙之谷	Eyedentity Games	盛大	2010	2521
4	永恒之塔	NCsoft	盛大	2009	2408
5	地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008	2314
6	穿越火线	Smile Gate	腾讯	2008	2224
7	跑跑卡丁车	Nexon	世纪天成	2006	2145
8	天龙八部2	搜狐畅游	搜狐畅游	2010	2093
9	天之痕Online	大宇	渡口网络	2010	1945
10	梦幻西游	网易	网易	2003	1844

手机游戏排行榜



短信发送至10658899即可下载

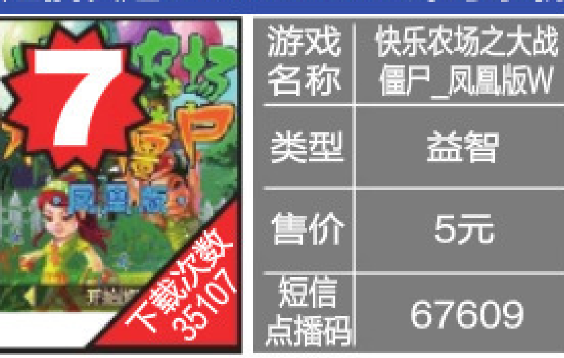
















排名	游戏名称	类型	售价	短信点播码	下载次数
1	木乃伊大战僵尸	动作	3元	67626	37984
2	阴阳界.幻游太虚境W	角色	8元	67651	37332
3	空战无双-雷暴2012	射击	8元	67652	37206
4	CS反恐—生死狙击W	射击	10元	67630	36887
5	MM彩虹城-奇幻之旅W	冒险	10元	67635	36012
6	终极冒险岛W	冒险	8元	67633	35678
7	快乐农场之大战僵尸_凤凰版W	益智	5元	67609	35107
8	摩托狂飙	体育	8元	67637	34489
9	皇家海盗之蔚蓝宝藏W	动作	10元	67653	34245
10	3D坦克大战-加强版W	射击	10元	67650	33924

超值价
29.8元

全国各地书报亭热卖中

随刊附赠《古剑奇谭》现金优惠卡一张，面值10元，
凭此卡购买《古剑奇谭》激活码价格直降10元！

双剑合璧

《大众软件》2011增刊
“双剑合璧”高级典藏点评版攻略全书



大软原创之《古剑奇谭》+《仙剑奇侠传五》完全点评攻略

内容重新润色编写，新增全程“评说”

既有欢乐吐槽，也有严肃点评，让你重新感受“双剑”世界

赠送《古剑奇谭》完整特别收藏版安装DVD光盘×3

包含《古剑奇谭》正篇 + 海底风情包 + 千古剑灵篇 + 天墉旧事篇 + 波岸浮灯篇 + 醉梦江湖篇，以及桃花幻梦篇（第二结局）

赠送《仙剑奇侠传五》完整特别收藏版安装DVD光盘×1

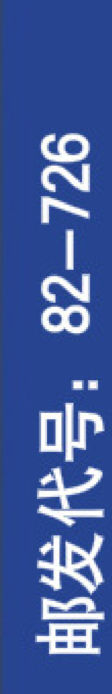
打造画册 + 攻略 + 点评 + 双剑游戏的收藏宝典！

超精美铜版纸印刷，内含高精度未公开之人设原画

（以上图案与内容请以实物为准）

4 DVD 随刊附赠

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　　话：(010) 65934375 65025164
传　　真：(010) 65934375
邮　　编：100026
联系人：黄小姐



本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
